

LOBISOMEM O APOCALIPSE

*No ar causticante,
carregado de ódio,
para uma pergunta:
quando a fúria tomará você?*

*Um roleplaying game de horror selvagem
escrito por: Mark Rein • Hagen,
Robert Hatch e Bill Bridges*

Agradecimentos especiais:

A todos os que ajudaram nesta versão digital, re-digitando, "escaniando", re-diagramando ou mesmo distribuindo.

As empresas Adobe, Microsoft, Apple, Recognita Plus e Microtek, por seus softwares, OCRs, scanners e máquinas, sem os quais não teríamos produzido esta versão.

Não somos contrários ao direito autoral, apenas contra a exploração. Se o livro tivesse realmente um preço justo, todos poderiam comprar.

Distribua esta cópia a todos que puder, e por favor,

NÃO A VENDA!

Publicado e produzido por Professional© Free® Publications™



©1993 por White Wolf. Todos os direitos reservados. É expressamente proibida a reprodução deste material sem o consentimento por escrito da editora, exceto para o uso em resenhas. Vampire: The Masquerade, Gothic-Punk, Brujah, Toreador, Nosferatu, Gangrel, Tremere, Ventrue, Malkavian, Neonate, Caitiff, Ancilla, Methuselah, Antediluvian, Primogen, Elysium, Sabbat, Anarch, Camarilla, The Kindred, Conclave, Arcanum, Society of Leopold, Book of Nod, The Beast Within, Diablerie, Gehenna, The Jyhad, The Riddle e The Anarch Cookbook são marcas registradas da White Wolf.

Qualquer menção ou referência a companhias ou produtos não representa ofensa às marcas envolvidas.

LOBISOMEN

O APOCALIPSE

Índice

<i>As Tradições Sagradas</i>	4
<i>A Profecia da Fênix</i>	15

Livro Um

<i>Capítulo Um: Introdução</i>	20
<i>Capítulo Dois: Cenário</i>	28
<i>Capítulo Três: Narração</i>	50

Livro Dois

<i>Capítulo Quatro: Regras</i>	64
<i>Capítulo Cinco: Criação de personagens</i>	72
<i>Capítulo Seis: Características</i>	84

Livro Três

<i>Capítulo Sete: O mundo espiritual</i>	162
<i>Capítulo Oito: Sistemas</i>	186
<i>Capítulo Nove: Drama</i>	204
<i>Apêndice</i>	250

LENDAS DO GAROU

As Tradições Sagradas

O lobo tinha vindo buscá-lo novamente. Brian sabia que desta vez não conseguiria escapar. A fera já estava na casa, e chegando ao quarto. Brian desceu correndo as escadas, rasgando o pijama no vão da porta. Suas mãos estavam cobertas de sangue, mas ele não entendia o motivo.

Atravessou o quintal, cruzou o portão, entrou na mata. Continuou correndo, a respiração exalando baforadas no ar noturno. O vento estava frio, e a floresta, traiçoeira e escura. O impacto de seus pés no solo rachava raízes enregeladas; espinhos laceravam suas roupas.

O lobo se aproximava. Sabia que desta vez alcançaria Brian — todas as outras perseguições tinham sido apenas em sonhos, mas esta era verdadeira. Brian olhou por cima do ombro e compreendeu o que significava a espuma nos dentes da fera. Estava faminta. Podia ler nos olhos dela a ânsia por sua carne.

Em algum lugar à frente, um uivo rompeu o silêncio da floresta. Uma meia lua apareceu por trás das nuvens, avultando-se sobre o rapaz e derramando sua luz na neve. Patas de lobo produziam sons surdos à medida que avançavam. O que foi aquilo adiante? Uma silhueta branca cortando a negritude? Ecuridão. Olhos de lobo?

Brian virou-se quando o lobo saltou sobre ele. Patas pesadas pousaram sobre seu peito, mas não lhe rasgaram a pele. Caiu para trás, o ar abandonando-lhe os pulmões. O lobo permaneceu sobre ele, as enormes mandíbulas abertas. Desesperado, Brian virou o pescoço repetidamente para um lado e para o outro, procurando por ajuda.

O lobo mordeu-lhe o pescoço uma vez, suavemente, e em seguida outra, com mais força. Presas perfuraram sua pele. Sangrando, Brian começou a choramingar.

O lobo largou o pescoço de Brian e fitou profundamente seus olhos.

- Você veio... — ele disse, reconhecendo Brian pela primeira vez.

...

Brian acordou. Um suor frio encharcava o cobertor antigo que o cobria. Ainda estava com as calças do pijama, mas a blusa ensangüentada tinha sumido. Um arrepio o atravessou, e ele percebeu o frio que fazia. Estava deitado numa espécie de prateleira. Baixando os olhos, viu um velho índio agachado, abastecendo um fogão a lenha. As longas tranças do homem eram de um branco acizentado, e embora ele parecesse muito velho, movia-se com uma agilidade incomum. Cepos de carvalho ardiam no fogão, crepitando à medida que as chamas tocavam a seiva. Alguma coisa cheirava bem. Moveu os olhos pela cabana, vendo um teto de madeira, paredes de tronco, painéis amontoados e umas janelas de vidro de estilo afetado. Nas paredes de tronco viu muitos arranhões, como se um animal as houvesse usado para afiar suas presas.

- Fiz panquecas. Desça, pequenino — o velho disse.

Brian balançou a cabeça para despertar mais um pouco. Empertigou-se na cama, apoiou os pés na escada maciça e desceu. Coçando-se, encontrou uma pulga no pijama.

- Onde estamos? Eu... não lembro.

O velho pôs uma pilha de panquecas na mesa, e em seguida uma panela de alguma coisa que cheirava a melaço de bordo. Manteiga pura se derretia sobre a panqueca do alto. Brian quase podia sentir seu gosto.

- Coma — o velho ordenou, mantendo o rosto inexpressivo enquanto pegou o bule na fogueira e serviu-se de café.

Brian olhou em volta, examinando a cabana. Agora percebia que os arranhões nas paredes tinham sido entalhados — eram cutiladas artísticas, não os arranhões aleatórios de um animal selvagem. Um único fio de fumaça coleava de uma pequena tigela de barro, da qual pendia o crânio de algum animalzinho. A fumaça emanava um odor forte de sálvia. Brian sentou-se lentamente à mesa, ainda esfregando os olhos. Nunca tinha estado naquela sala, mas ela era estranhamente familiar.

Uma rajada de vento soprou através do fumeiro, e a cha-

ma no fogão estalou por um segundo. A corrente atravessou a sala, parecendo surpreender o velho. Inclinou a cabeça, como se estivesse ouvindo alguma coisa ao longe e assentiu.

- Muito bem — o velho disse. — Veja se consegue esconder o cheiro. Estou contando com você.

Outra rajada súbita moldou a fumaça do incenso em espirais. E então o vento parou abruptamente.

O velho balançou a cabeça, sorrindo, e sentou-se à mesa. Sua expressão tornou-se solene. Brian percebeu que confiava no velho, e as panquecas pareciam gostosas demais para serem recusadas. Pegando o garfo, avançou para a comida.

- A primeira vez é sempre difícil. Você não lembra o que aconteceu ou onde está. Mas isto pode ser bom. Você passou por um mau pedaço. Lembra o meu nome?

Brian negou com a cabeça e levou mais nacos de panquecas amanteigadas à boca. Estava faminto. O velho não pareceu incomodar-se com seus maus modos.

- Sou Morte-No-Fim. Este é o nome que recebi de meu povo quando tinha a sua idade. Tem relação com a profecia que fizeram a meu respeito quando nasci, de que eu estaria vivo para ver o fim dos tempos. Minha família vive muito... Mas o que importa, Brian, é que a partir de agora serei seu guardião.

- Guardião? Pra quê? Tenho pais.

- Não estão aqui. E você não pode retornar até eles. Você mudou, Brian.

- Como assim, mudei? E que história é essa de que não posso voltar para meus pais?

- Você pertence ao povo-lobo, Brian. É um Garou. Um metamorfo. Um lobisomem.

- Lobisomem? Você deve estar brincando!

O velho balançou a cabeça uma vez, enfaticamente.

- Não. Você é um Garou. Como eu.

Brian pousou o garfo.

- Você está louco, velho! — disse, levantando-se. — Completamente doido. Onde estamos? Fui seqüestrado?

- Sente-se e termine seu desjejum, Brian.

Brian correu até a porta e a abriu. Defronte ao vão da porta um enorme lobo negro descansava, parecendo à vontade sobre a neve. Levantou-se quando Brian abriu a porta e avançou para ele, rosnando.

- Brian, esta é Caçadora Implacável. Ela também gostaria que você voltasse para a mesa e acabasse de comer.

Brian observou o lobo começar a se contorcer e mudar. Seu corpo inchou, ficou maior. Um lobo gigante surgiu diante dos olhos do rapaz. Lentamente adquiriu braços e pernas, tornando-se um imenso homem-lobo. Por último, encolheu e perdeu pêlos até se tornar uma mulher muito bonita.

- Pode me chamar de Kate — ela disse com um sorriso. Usava casaco de couro preto, calças jeans e um estranho colar de chifre.

Kate correu para segurar Brian quando ele quase desmaiou, e o levou de volta à mesa. Morte-No-Fim colocou uma garrafa metálica à sua frente.

- Beba — o velho mandou.

Brian tomou um gole generoso. O líquido que a garrafa continha era azedo, mas só em bebê-lo Brian já sentiu-se melhor.

- Tá, então sou um lobisomem. Ótimo. Bacana. Acho que isso é o fim da minha vida social. Sabem como é, ter de ficar trancado em noite de lua cheia...

Kate riu.

- Nada disso. A gente costuma mudar quando quer. Além disso, no meu caso é Lua Nova. Você é do tipo de Meia Lua, acho.

O velho assentiu com a cabeça.

- Tem razão, Caçadora. Brian é um Philodox, um guardião das tradições sagradas. Esse é o motivo de ele estar aqui.

- Hein? O que isso significa? — Brian perguntou, levando a garrafa à boca e bebendo outro gole do líquido azedo. Franziu o nariz enquanto engolia, mas a bebida acalmava-o, dando-lhe uma sensação de bem-estar como há muito não sentia. O velho tomou-lhe a garrafa, observando o rosto do garoto. Não demonstrava qualquer sinal de lembrança.

Morte-no-Fim balançou a cabeça e disse, com tristeza na voz:

- Não lembra? Passamos muitas noites em seus sonhos, como estamos aqui agora, neste mesmo lugar, contando-lhe a Sabedoria do Povo.

Brian balançou levemente a cabeça.

- Não... não consigo lembrar nada...

- Quando você nasceu a lua mostrava-se pela metade no céu. A sua espécie é a mais adequada para guardar as antigas tradições, o conhecimento dos hábitos e dos ritos do Povo. Também sou um Guardião das Tradições do Povo. Conheço os Registros Prateados. Se for preciso, ensinarei tudo novamente a você.

- Avô, talvez o garoto se recorde de tudo se nós lhe contarmos um pouco — Kate opinou. — Deve estar nervoso. Eu mesma lembro pouca coisa de minha Primeira Mudança.

- O que são esses... Registros Prateados? O único registro que conheço é de água — Brian começava a ficar curioso.

- São registros do Povo... de todos os Garou, do mundo inteiro. São representados pelos glifos esculpidos nestas paredes — o Velho apontou as marcas que Brian já tinha notado. — Este é um lugar espiritual, uma Cabana dos Registros Prateados, e você está abençoado por se encontrar aqui.

- Bem, eu não entendo. Sabe, a meu ver estou... numa cabana de madeira no meio da floresta. Como as que usávamos ao caçar cervos. Olha, se o senhor me deixar sair para telefonar para mamãe e papai, digo a eles que estou bem e volto para ouvir as suas histórias. Que tal?

Kate sorriu para o velho, que não esboçou qualquer reação. Uma nova brisa abanou as chamas do fogão, e em seguida rodopiou em torno da cabeça de Morte-no-Fim. O velho ouviu um pouco a brisa e depois respondeu-lhe:

- Entendo. Obrigado, Sussra. Está livre agora.

O velho voltou-se para Kate.

- Vá vigiar a divisa. Temos pouco tempo! Veja o que pode fazer para retardá-los.

Sem dizer uma só palavra, Kate assentiu com a cabeça e caminhou para a porta, batendo-a ao sair.

Voltando-se para o garoto, o velho falou num tom rude, mas baixo:

- O seu pai nunca lhe ensinou a ouvir os mais velhos? Ora, sou mais velho, e você vai me escutar! Senão solto

você na neve e deixo que seja o desejo da Wyrn!

Brian franziu a testa.

- Da.. o quê? Worm? Que é isso?

Uma frustração momentânea passou pelo rosto do velho, seguida por um suspiro suave e um olhar calmo.

- Faz parte da história, mas não é toda ela. Deixe-me começar enquanto você come seu desejo. Vê este glifo aqui? É o primeiro Registro — o mais antigo. É aquele que reza...

Dos primeiros filhos de Gaia,

Eu, a Fênix, sou a um só tempo primeira e última.

Testemunhei em Gaia o nascimento de Luna.

Observei-a crescer.

Refesteei-me em seu poder.

E nas fendas da terra vi

surgir Vida.

- O que é isso? Parece o Gênese do Antigo Testamento. Quem escreveu esse Registro?

O velho sorriu.

- Não é exatamente como o Gênese, Brian. É a história de nosso povo. O Registro tem sido guardado por muitos Garou durante os anos — as lendas contam que a própria Fênix mitológica gravou este glifo. O Registro parece ser protegido e vigiado pela Fênix. Muitos o guardaram depois da Fênix, cada qual acrescentando seus próprios glifos, suas próprias idéias. Cada glifo é uma seção dos Registros. Esses glifos contêm espíritos dentro deles, espíritos que ensinam o significado dos glifos.

- Você mencionou Gaia. Ela não é a deusa grega da terra?

- Gaia é nossa palavra para a Mãe, a soma de toda a criação. Tudo o que você vê aqui é Gaia. A Terra, o Sol, as estrelas, os mundos, tanto aqui quanto na Umbra — todas essas coisas pertencem a Gaia. Todas são de Gaia, até mesmo a Weaver, a Wyld e a Wyrn.

- E quem são? Quem é essa... Wyrn?

- Este glifo fala delas, Brian.

As Grandes, as Celestinas, eram três:

Wyld, a Metamorfa em constante mudança

Weaver, a Criadora que jamais cessa de fiar

e Wyrn, a Mediadora sempre ocupada.

Então a Weaver enlouqueceu

e caçou a Wyld,

e encurralou Wyrn em seu casulo.

Mas Wyld escapou.

Entregue ao desequilíbrio, Wyrn corrompeu-se.

Tomou-se Corruptora.

Sentiu apetite por criação

e abriu suas mandíbulas

para alimentar-se de todos em Gaia.

- O que isso quer dizer? — que a Wyrn é a corrupção? É um monstro ou alguma coisa do tipo?

- A Wyrn é, ao mesmo tempo, um monstro muito real e um espírito poderoso que se manifesta de muitas formas. Os vazamentos de lixo tóxico, as crianças que sofrem violência ou abuso, os políticos que se envolvem em escândalos: todos esses podem ser exemplos da presença e do poder da Wyrn, embora o Mal humano costume igualar-se a todo aquele criado por ela. A Wyrn é uma fera mágica que possui o poder para apossar-se dos outros e, portanto, conceder-lhes poder. Seu poder era grande nos tempos primeiros, e desde então os Garou travaram muitas batalhas com seus soldados. A Wyrn está faminta e tenta devorar todos de Gaia. — Morte-no-Fim olhou pela janela. — Está lá fora agora. Esperando.

- O que aconteceu depois? Ainda estamos aqui. Por quê?

- O Registro prossegue. Gaia reage a todos os desafios, ao seu próprio modo. Veja, aqui...

A Wyrn levantou-se sobre a Terra

Senti o vento gelido de sua sombra

E, como no Inverno, dormi.

Fui acordado rudemente por Luna

brilhando como seu irmão no céu

“Venha”, Luna disse, “Traga um presente.

Nasceram os novos filhos de Gaia.”

Fui até o local que Luna indicava com seu brilho

até as criações de sua irmã

e vi macacos que eram como lobos

e lobos que eram como macacos

e percebi que nada seria como antes novamente

E Luna disse “Estes são os Garou de Gaia. Eles devem protegê-la da Wyrn, que deseja alimentar-se dela.”

Todos prestaram reverências a eles, pois eram os guerreiros de nossa Mãe.

- Deixa ver se compreendi. Nós temos que sair e conservar vazamentos tóxicos, limpar os rios e impedir o desmatamento da Amazônia? Que nem o Capitão Planeta? Por causa de alguma fera mitológica? Olha, sou a favor da conservação do meio ambiente, mas...

- A Wyrn é muito real. Sua influência se faz evidente em toda parte, e não apenas nos lugares óbvios. Descobrimos que um Garou deve primeiro derrotar a Wyrn dentro de si antes de ser capaz de combatê-la do lado de fora. Você perceberá isso quando for submetido ao Ritual de Passagem.

- Aposto que também há um Registro Prateado para isso.

- Estes glifos falam sobre a Primeira Matilha, e o primeiro Ritual de Passagem...

*O Avô Lobo conduziu os filhotes de Garou
para a floresta e deixou-os lá
durante três luas, sozinhos —
eles discutiram e lutaram entre si
mas quando os lacaios de Wyrn atacaram
eles eram uma só mente, uma Matilha.
A Primeira Matilha,
e mataram as criaturas malignas da Wyrn*

- Então o Ritual de Passagem é como um tarefa de esco-
teiro, na qual deixam você sozinho na floresta?

- Não, Brian. O Ritual de Passagem é uma provação.
Um teste da natureza da alma. Durante esse teste você irá
descobrir o seu ser interior. Deixará de ser um filhote, um
jovem, para ser um adulto, reconhecido como um dos Ga-
rou. Receberá seu nome Garou.

- Como Morte-no-Fim?

- Sim — disse o velho, sorrindo.

- E o que acontece? A Wyrn ataca você durante o Rito?

- Costuma envolver perigo, e o perigo nos fortalece.

Depois disso você é aceito como um novo Lobisomem. Aqui:
esta é a celebração da Primeira Matilha...

*E então, Luna, brilhando por entre as árvores,
ordenou que lhes fossem ofertados seus Dons*

Rituais:

Os filhotes, a Primeira Matilha,

receberam Dons das Cinco Direções

Do Leste veio a Tradição de Abrir Atalhos

Do Sul a Tradição da Fúria Ardente

Do Oeste a Tradição da Metamorfose

Do Norte a Tradição da Sabedoria

E do Cerne, Gaia concedeu aos Filhotes

*pedaços Dela, para que eles os carregassem sempre em
seus íntimos —*

a Tradição de Gaia.

- O que são todas essas Tradições? O que elas signifi-
cam?

- Nós Garou possuímos muitas habilidades mágicas, Dons
concedidos pelos Cinco Ventos. O Leste nos deu a tradição
de passar deste mundo para o espiritual — a forma pela
qual cheguei até você em seus sonhos. O Sul deu-nos a
Fúria, que nos torna guerreiros terríveis e devastadores,
mesmo quando isso ameaça destruir-nos por dentro. Por
sorte, sendo um Philodox, você encontra grande equilíbrio
na Fúria.

- Do Oeste veio a Tradição da Mudança, a capacidade
de assumir muitas formas, incluindo a forma guerreira de
meio-lobo, a qual chamamos Crinos. Do Norte vieram nos-
sas Tradições da Sabedoria. As tradições da Sabedoria dos
Garou dividem-se em duas: nossos Dons e nossos rituais.
Os Dons são poderes mágicos; eles nos permitem desempe-
nhar feitos como obscurecer nossas formas e conhecer a

Verdade quando a ouvimos. São segredos de Gaia compa-
rtilhados entre aqueles que pensam igual. Os ritos são nossas
preces especiais para Gaia, embora sirvam também como
funções sociais. São nossa forma de nos relacionarmos com
o sagrado no íntimo de todos nós. Finalmente, do Cerne,
recebemos presentes da própria Gaia, aquilo que costuma
ser chamado Gnose.

- E essa história de Lua, de onde veio?

- Ah, os augúrios. Este glifo fala deles...

E Luna disse, “Saiba que estes também são meus filhos.”

Deu-lhes bela pelugem,

cada uma semelhante a uma das faces de Luna.

A Grande Luna, Luna do coração selvagem,

mãe da sabedoria,

mãe da arte,

mãe da loucura.

Aquela que possui muitas faces

- mas que mostra apenas uma por vez -

levou os Garou para a sua cabana de cinco paredes

e ensinou-lhes seus maiores talentos

os Dons interiores

E assim Cinco da Primeira Matilha,

Ahroun, Galliard, Philodox, Theurge e Ragabash

expuseram-se à luz da irmã de sua Mãe, e aprenderam

que seu poder e magia estava com eles.

- Como vê, para nós a Lua não é apenas um corpo celes-
te. É o reflexo da beleza de Gaia. É a metamorfa suprema,
fonte de todo o mistério, mãe de todos os espíritos. Nós a
vemos como a Mãe de nossos Dons. Mas ela também é a
condutora da loucura, a criadora da Fúria.

- O augúrio não é apenas a fase em que Luna estava
quando você nasceu. Ele significa muito mais. Os Ragabash
são desbravadores das trilhas e das tradições; cruzam fron-
teiras para que os outros conheçam seus próprios limites.
Os Theurgers são conjuradores de espíritos e profetas. Os
Philodox são guardiões das Tradições Sagradas — media-
dores e juízes. Os Galliards são Dançarinos-da-Lua, bardos
e cantores, os selvagens cujos uivos belíssimos cortam o ar
noturno. Por fim, os Ahroun são guerreiros de bravura, for-
ça e determinação infundáveis. Você é um Philodox, um
Meia Lua. Isto é quem você é, e ainda mais importante, o
papel que você desempenha entre os Garou.

- Então os augúrios são como signos do zodiaco?

- Não exatamente, mas quase isso. A forma como você
escolhe servir o seu augúrio cabe a você, mas lembre-se: o
Povo sempre o julgará segundo o seu augúrio. A tradição
dos augúrios é antiga, remontando até a Primeira Matilha.

- Então todo Garou deve a sua linhagem a um indivíduo
da primeira matilha?

- De certa forma, sim. Embora muitas tribos tenham se
originado daquela primeira matilha.

- Tribos? Como as tribos dos índios americanos?

- Sim, mas apenas 13 delas vivem atualmente em Gaia. Três das primeiras tribos estão perdidas para sempre. Aqui, o Vigia-dos-Lobos, outro guardião dos Registros Sagrados, fala sobre elas...

*Muitos anos se passaram
e os primeiros filhotes acasalaram com
lobos e humanos.
Suas linhagens cresceram fortes
e eles formaram muitas tribos.
Essas eram as tribos,
conforme foi dito a mim, Vigia-dos-Lobos.
Cada uma corria pelas florestas densas
e possuía suas próprias Tradições:
Os Presas-de-Prata, muito fortes, governavam a todos nós
com o apoio dos Senhores das Sombras e dos
Roedores-de-Ossos.
Os Fúrias Negras distanciaram-se de seus irmãos;
comandados pela Mãe,
cresceram em Fúria e Sabedoria
e se dividiram.
Então veio a Guerra da Fúria,
e muitos indivíduos do Povo seguiram os Wyrms-ursos
até seus esconderijos distantes no norte,
e assim nasceram a Cria de Fenris,
os Fianna, e os Uivadores Brancos.*

- O que foi a Guerra da Fúria? Uma grande batalha contra a Wyrms?

Morte-No-Fim suspirou.

- Foi uma época durante a qual perseguimos os outros metamorfos do mundo, aqueles que assumem as naturezas de outros animais. Os principais eram os Gurahl, também conhecidos como homens-ursos. Eles nos negavam conhecimento e mantinham relações com a Wyrms. Ou pelo menos é o que diz o Registro. O nosso povo agora conta isso de forma diferente, que fomos nós que agimos errado. Os ursos estavam apenas mantendo remédios poderosos fora do alcance de crianças rebeldes. Um período triste em nossa História, uma época em que tomamos as decisões erradas. Deixe-me continuar...

*Alguns membros do Povo decidiram
empreender uma longa jornada
seguindo os Puros,
seguindo seus corações,
e atravessaram as vastidões geladas,
encontrando muitos povos numa nova terra.
Esses Garou eram os Croatan,
os Wendigo e os Uktena.
Mais tarde, floresceram cidades nas planícies
e alguns membros do Povo deram as costas para a floresta.
E a deixaram para viver entre paredes.
A esses chamamos Andarilhos do Asfalto.
Entre todos os integrantes do Povo houve uns poucos
que escolheram olhar para o céu noturno,
e sempre o faziam sozinhos,
mesmo quando reunidos em matilhas,
e denominaram a si mesmos Portadores da luz
e foram viver bem alto, nas montanhas
Sou um dos Filhos de Gaia,
nascido como lobo para meu povo,
que deram fim ao Impergium,
que fizeram paz com os humanos*

- Pensei que os lobisomens fossem humanos que se transformavam em lobos, e não o contrário.

- Os Garou podem nascer tanto entre lobos quanto entre humanos. A linhagem de um Garou é conhecida como sua Raça. Sim, os lobos precisam aprender a andar sobre duas pernas como nós aprendemos a correr sobre quatro. Além disso, existe outra raça, conhecida como intermediária, nascida de uma união proibida entre Garou. A esses chamamos impuros. Nós os desprezamos por sua origem torpe, mas, apesar disso, alguns impuros conquistaram grandes glórias.

- E o que era o Impergium?

- Antes dos tempos da Suméria e do Egito, os membros do Povo nomearam-se regentes e pastores da Humanidade. Acreditavam que poderiam impedir que Wyrms devorasse a Terra se proibissem a população humana de exceder um determinado número. Foram aos vilarejos dos homens identificar seus velhos e debilitados; escolhendo humanos para abater, impediram a disseminação de sua semente pelas florestas e terras sagradas.

- Os Filhos de Gaia foram Garou que resistiram aos anções e lutaram para acabar com o Impergium. Às custas de muito trabalho duro e sacrifício, conseguiram. Ouça agora o último glifo das tribos...

*Nossa tribo do sul, os Bunyip -
onde está ela?
Espalhamos uivos ao vento,
enviamos espíritos pelas ventanias
e nossos irmãos não responderam.*

Os Bunyip estão perdidos para nós; desapareceram sem deixar vestígios. Foram vítimas das artimanhas da Wyrn e de nossa própria estupidez. Os Croatan, que seguiram os Puros, morreram defendendo Gaia da Wyrn. Não resta ninguém dessa tribo.

Há outros entre os 13, como os Garras Vermelhas, lobos que vivem isolados da Humanidade e a odeiam. Conhecemos também os Silenciosos, que são peregrinos furtivos. Costumam agir como nossos mensageiros e são capazes de fazer profecias com uma precisão surpreendente.

O Registro menciona os Uivadores Brancos: a tribo que nos desonrou, que fugiu de nós para o covil da Wyrn, para dançar na Espiral Negra. Eles agora chamam a si mesmos de Dançarinos da Espiral Negra, e servem à Wyrn de coração, corpo e alma. Eu pertencço aos Wendigo. Você, meu filho, aos Fianna.

- Se você diz, acredito — Brian comentou. — Só não compreendo o significado de tudo isto.

- Você encontrará muitos tipos de augúrios, raças e tribos na matilha à qual irá juntar-se.

- Matilha? Os Garou andam em matilhas? Como os lobos?

- Isso mesmo. A matilha é muito importante para nós. Veja este glifo...

*E, eu, Brancas-Patas-Reluzentes,
caí por terra, chorando,
pois minha matilha estava morta,
e sem ela não sou nada.*

*Nada faço com minhas patas,
ou olhos, ou braços, ou pernas,
ou pêlo, ou pele.*

Sou incompleto, sou nada.

Minha matilha morreu.

Tudo que desejo é juntar-me a ela.

- Nossa! Esse aí exagerou no drama, hein? — Brian comentou, franzindo o nariz.

- Você nunca conheceu uma família de verdade, Brian. A sua se dividiu, cheia de ódio, raiva, desconfiança e desarmonia. Uma matilha é um fruto de Gaia, com vida e espírito próprios. O espírito de uma matilha é chamado totem, e existem muitos totens. O de minha matilha é Quimera, o Narrador de Sonhos. O da sua pode ser Falcão, Coruja, Coiote ou Fenris. Quem sabe? Existem tantos totens quanto cabelos na sua cabeça.

- O seu vento... ele é um totem?

Por um segundo, o homem fitou Brian silenciosamente, seus olhos buscando por um lampejo de lembrança, algum sinal de que o ensinamento que havia passado ao garoto em sonhos enfim estava emergindo.

- Não exatamente. Entenda, Brian, existem espíritos em toda parte à nossa volta. Nesta casa, no solo, nas árvores, nos rios. Até mesmo nas cidades. Existem inclusive alguns Garou que falam aos espíritos dos computadores. Nos tempos antigos muitos espíritos tinham medo de nós. Este glifo fala disso...

*Por onde andávamos
a floresta estava silenciosa,
os espíritos mantinham-se parados.
Estávamos sós, mas
Luna, nossa guia e protetora,
ensinou-nos como falar com os espíritos
nas línguas deles.
E falamos com eles,
falamos com seus Pais e Mães,
com seus Avós e Avós,
seus líderes e sábios.*

*Convocou-se uma grande Assembléia de Espíritos.
Houve muitas orações para Gaia
e Pássaro da Noite, o não-lua,
convidou Águia para a reunião,
e os outros totens compareceram
para ouvir e falar na Assembléia.
Fizemos um tratado,
um acordo de paz,
entre os espíritos de Gaia.
Nunca mais iríamos caçá-los
sem penitência.
Em troca, prometeram-nos
que se os honrássemos em cerimônias
e dança,
atenderiam ao nosso chamado,
afiariam as nossas garras
e colocariam seu poder ao nosso dispor.*

O espírito que você viu aqui, o espírito do vento chamado Sussra, é um aliado espiritual meu. Eu o convoco quando preciso de sua ajuda. Já trabalhamos juntos no passado, e eu lhe dei de beber do manancial de Gaia que trago dentro de mim. Ele é mais um amigo que um servo.

- Pensei que você tinha dito que são os Theurges quem convocam espíritos. Como você conseguiu?

Morte-no-Fim abriu um sorriso. O filhote estava pensando!

- Conheço o Dom apropriado. Nem todos nos enquadramos perfeitamente em nossos augúrios. Aprendi alguns Dons aqui e ali, com as pessoas em meu Caern.

- Caern? Uma pilha de pedras?

- "Caern" são locais consagrados a Gaia. Nós os chamamos assim porque alguns de nossos primeiros locais sagrados foram monumentos mortuários. Mas os Caern significam muito mais para nós. Este é o glifo que fala de um Caern antigo...

*Enquanto os que nos procuravam uivavam por nós,
galgávamos grandes distâncias,
passando por pedra, rocha e neve,
buscando um lar.
Subimos cada vez mais alto,
nossos olhos atentos para coisas sobrenaturais,
como hálitos ígneos
e silhuetas de asas de Wyrmling cruzando a lua.*

*Mas nossa busca chegou ao fim
na mais longa das noites.
Quando a lua crescente despontou,
sobre o pico mais alto,
à luz de Luna,
em terreno virgem,
nós clamamos alto por Gaia.
Uivamos por Ela.
Tínhamos encontrado nosso Trono prateado!
Nosso vale prateado
abrigava rios serpeantes e caudalosos.
Eram mais altas as montanhas prateadas,
e mais fortes os pinheiros seculares,
do nosso lar!
Dançamos e uivamos,
clamamos por Gaia na noite.
E quando a escuridão caiu sobre nós,
não tínhamos mais o vôo do dragão.*

*Estrela, Pedra, Vento, Rio,
todos os quatro, as Luas Crescentes,
sacrificaram suas vidas naquela noite decisiva,
para conceder-nos seu Trono mais elevado.
Que uivem aqueles que recordam!
Solo sagrado,
longe da guerra contra a Wyrmling,
Passagem para todos os caern de Gaia!*

Isso descreve um dos caern mais antigos, a Seita da Lua Crescente, na Rússia.

- Seita?

- Uma seita é um grupo de Garou que habita os arredores de um determinado caern — Morte-no-Fim fez um gesto largo. — Este lugar é o Caern do Vento Escondido, e nós somos membros de seu clã. Veja bem, Brian, a seita governa os recursos de um caern. Em tempos imemoriais, os dons de Gaia foram desperdiçados em futilidades. A Wyrmling nos enganou, conduzindo-nos a uma batalha irracional. Perdemos muitas guerras, e muitos caern foram profanados. E assim Gaia deixou as pessoas reunirem-se em torno dos caern e governar a si mesmos. Nós Garou possuímos muitas alianças.

- Estava pensando nisso. Com tantas coisas como matilha, raça, augúrio, tribo e seita... como você sabe a quem prestar lealdade? Adivinhando?

Morte-no-Fim sorriu. Esta era uma pergunta que o garoto tinha feito antes, durante suas aulas oníricas. Um bom sinal.

- Não é preciso adivinhar. Na verdade é muito simples. Há muito tempo atrás, o Philodox do Povo registrou as palavras de sabedoria de nossos líderes num cântico. Chamamos este cântico de Litania. Aqui, vê este glifo? Ele fala da Litania...

*Nos tempos antigos,
quando a escuridão governava a Terra,
o Povo dividiu-se.
Irados, guerreararam entre si,
e atacaram seus respectivos locais sagrados
Não houve paz.
Garou combateu Garou
e a Wyrmling dividiu-nos um a um
e nos abateu.
Porém, a Sabedoria do Povo
era grande,
e os anciões do Povo
eram fortes.
Eles levaram seus filhos e os
filhos de seus filhos
a um novo entendimento.
Uma Grande Assembléia geral dos Garou
foi convocada
a Table Rock.
Vieram de todas as partes do mundo
e durante uma noite
foram apenas uma tribo,
e ali os Galliards cantaram a primeira Litania.
Do nascer ao pôr-do-sol
eles repetiram as palavras
até que todos presentes pudessem lembrar.
Apenas três feras, além de Lobo, foram autorizadas a ouvir.
Foram elas
Lagarto, que lembrou de cada palavra,
Corvo, que compreendeu cada palavra,
e Coiote, que possuía seu próprio parecer.
Dizem que nos últimos dias
Lagarto, Corvo e Coiote retornarão
para lembrar, ensinar e quebrar a Litania,
pois os Garou precisam ser tão duradouros e mutantes
quanto a Lua.*

- Como os Garou vieram de todas as partes do mundo? Correndo?

- Não, Brian, embora naquela época o Povo pudesse realmente correr de um lado do mundo para o outro, pois as terras eram mágicas e mais próximas. Mas não foi isso. Existe um método de transporte entre os caern; este método é chamado de Ponte da Lua. Já foram chamadas de Trilhas da Lua, mas nós, membros modernos do Povo, as chamamos Pontes, porque elas se projetam para o mundo espiritual e retornam ao nosso. Elas são o meio que usamos para viajar entre os caern.

- Pelo que entendi nem todos os Garou gostam uns dos outros. É verdade?

- A mais pura, Brian. Muitas tribos travam lutas desnecessárias, e os Ahroun estão sempre atacando alguém irracionalmente. Isto ocorre devido ao dom da Fúria que trazemos dentro de nós. Alguns dizem que foi a Wyrn que nos concedeu a Fúria, para nos tornar nossos próprios arqui-inimigos. Certamente os Dançarinos da Espiral Negra são a prova de que isto é, pelo menos em parte, verdade. Nós perdemos o controle quando a Fúria se apodera de nossos seres. Tornamo-nos máquinas assassinas, criaturas gigantes que usam suas garras como se fossem lâminas, movendo-se mais rápido do que a visão pode acompanhar.

O velho agachou-se e abriu o forno. O calor da chama atravessou a sala.

- É como o fogo, Brian. Você precisa fazer com que a sua Fúria seja útil, e não destrutiva. É preciso aprender a controlá-la, não liberá-la de uma só vez. Se não aprender isto, a Fúria irá consumi-lo.

O velho jogou outro cepo no fogo, e as chamas aumentaram, rugindo como vivas.

- Foi isso que aconteceu... lá em casa... comigo?

Subitamente, Brian teve visões, lampejos de memória. Seus pais, contorcidos e caídos no chão. A coisa negra, retalhos de pele pendendo de seus braços deformados, rindo para ele, sussurrando para ele. Lembrou da chama que ardia em seu estômago e de como havia se movido, rápido como o vento. De quem era o sangue em suas mãos?

- Foi o frenesi que salvou a sua vida — Morte-no-Fim esclareceu, meneando a cabeça. — O Povo honrará você por causa disso.

- Por quê? O que eu fiz? — Brian estava tremendo, o choque abalando as fundações de sua alma. Seus pais estavam mortos! E ele não tinha podido fazer nada para salvá-los!

Morte-no-Fim segurou a mão do garoto entre as suas. Brian sentiu uma onda de calma atravessá-lo. A mão enrugada do velho segurou os dedos jovens de Brian, e eles caminharam juntos até a parede.

- Toque-os, Brian. Eles estão dentro de você. Toque-os e conheça a verdade.

Arrependimento, dor

morte, corrupção.

A Wyrn avulta-se sobre nós,

não há nada que possamos fazer.

Armas disparam morte,

não há nada que possamos fazer.

Armadilhas prendem nossas patas,

não há nada que possamos fazer.

Arranque a dor.

Encontre os jovens,

observe sua passagem.

Encontre os jovens,

registre seus atos.

Os últimos dias serão deles.

Eles nos trarão

grande Glória.

Encontre os jovens,

ouça-os.

Encontre os jovens

escute suas palavras ecoarem.

Encontre os jovens

ouça-os falar.

Eles nos ofertarão palavras de sabedoria.

- Sim, palavras de sabedoria. Ouve a sabedoria dentro de você, Brian?

- Parece... que estou acordando... aos poucos... como se estivesse saindo de um sonho longo.

- Continue, Brian. Leia o glifo.

Encontre os jovens
antes que se percam.
Mostre-lhes os caminhos certos,
mostre-lhes a verdade.
Faça-os enfrentar a Wyrn.
Faça-os enfrentar a si mesmos.
Encontre os jovens.
Forge seus espíritos.
Faça-os crescer também em Honra,
Sabedoria, Glória.
Honra: grande reputação
por atos ainda maiores.
Na escuridão
nós os observaremos.
Quando o último Garou
estiver morto,
nenhum de nós dirá isso.
Gaia morrerá de solidão.
Nenhum de nós dirá isso.
Não haverá luta.
Daremos dentes
e garras aos inimigos que reinam
nas noites de Gaia
nos últimos dias.
Veja os últimos sinais,
veja o nascer
da Noite.

- Mas eu não fiz nada! Eles já estavam mortos. Meu pais já estavam mortos! Por que isso me dá Glória?

- Você matou um Dançarino da Espiral Negra, Brian. As suas presas são afiadas, e a tradição de seus ancestrais flui no seu sangue. A Glória chega a você.

- Por que eles não gritaram? Por que não correram? — Lágrimas começaram a descer as faces de Brian. Ele se voltou para o velho, apoiando-se nele. Enquanto chorava, Brian sentiu uma muralha ruir em sua mente.

- O Delírio. Veja aqui...

Brian tocou o glifo, e as palavras fluíram, soltas, para a sua mente.

Pecados originais,
pecados do orgulho,
trouxemos o medo da noite,
fizemos as mães esconderem seus filhos,
E as crianças esconderem seus velhos.
Eles observaram e esperaram,
sozinhos, em suas cavernas.
Os guerreiros lutariam,
e iriam morrer,
e nada deteria
o Impergium.
Touxemos o medo-noite;
eles ficaram assustados.
Nasceram crianças e os filhos destas,
muitos invernos se passaram e nós
estivemos lá durante cada um deles.
Touxemos o medo-noite —
como cervos empalhados,
não podiam gritar,
não podiam se mover,
não podiam recordar
nossa passagem.
O Delírio
tomou-os também.

Agora ele se levanta,
sempre o medo-noite.
Os bípedes fogem aterrorizados
de nossa forma guerreira,
Crinos metade-lobo.

O Delírio
cai sobre eles.

Pecados do passado,
pecados do orgulho,
a artimanha da Wyrn.
Touxemos o medo-noite,
vivemos entre eles,
mas sabemos que nós,
sempre isolados,
não podemos amá-los.
Não podemos ficar com eles,
sempre, sempre,
vem o medo-noite.

Brian estremeceu, não conseguindo mais conter as lágrimas. A porta da cabana se abriu, deixando entrar uma rajada de vento. Era apenas Kate. O velho dirigiu-se à jovem num tom de voz baixo, numa língua que Brian jamais tinha ouvido.

- Eles estão chegando, Deathbear-rhya! Arrombaram a divisa!

- Abrirei a Ponte da Lua para que você passe por ela, Caçadora Implacável. Irei logo em seguida. Preciso incendiar a cabana para que eles não se apoderem das informações que ela contém.

- Não perderíamos muito conhecimento, ancião? Não podemos deixar que tudo isto seja reduzido a cinzas!

- O conhecimento está no jovem Brian. Ele agora sabe que os Registros estão guardados no seu coração.

- Como sempre estiveram — Brian disse, olhando para o velho. Em seguida começou a murmurar as palavras Garou como se tivesse entrado em transe.

Fora da cabana, o vento uivou. Ouviu-se o canto de um noitibó e, ao longe, uma risada satânica.

Morte-no-Fim caminhou até o centro da pequena cabana e fechou os olhos. Murmurando suavemente, convocou a Fênix, que era o totem do caern. O totem começou a abrir a Ponte da Lua.

Maravilhado, Brian assistiu um globo opalino florescer do chão. Observou-o crescer em tamanho até ficar maior que Kate, enchendo a sala. Uma ventania forte soprou através dele, uma rajada de ar morno e úmido. Kate pareceu zangada, quase arrogante, antes de curvar a cabeça e caminhar para a Ponte da Lua. Em seguida o globo encolheu e sumiu.

- Há mais uma coisa que você precisa aprender, Brian. Como Guardião dos Registros, é seu dever acrescentar outra marca a ele, registrando o que acontecer neste dia.

Morte-no-Fim fitou os olhos de Brian. O rapaz sentiu um estranha necessidade de obedecer ao homem, como se ele fosse um sacerdote.

- Você falará do dia que Morte-no-Fim morreu. Falará de como ele ficou para trás para realizar sua última missão para Gaia. Você escreverá este glifo nos Registros.

- Mas... eu pensei que você só fosse morrer no fim dos tempos! — Brian gritou.

Morte-no-Fim segurou os braços de Brian.

- Estamos no fim dos tempos, Brian! Lembra do Glifo do Apocalipse?

Estes são os últimos dias.

*Dias nos quais a Wyrn irá levantar-se
e seus tentáculos recobrirão o mundo
e Garou lutará contra Garou.*

*Dias nos quais os humanos irão caçar-nos
em estranhas criaturas da Weaver.*

*Dias nos quais a morte irá seguir-nos
como um urso faminto.*

*Conheceremos os últimos tempos,
quando o Povo não será suficiente
para cuidar apropriadamente dos caern,
e os filhotes perdidos morrerão
ou serão tomados pela Wyrn.*

E muitas visões

irão realizar-se.

Guarde bem esses sinais.

Registre os últimos dias.

Eles estão chegando.

Estão chegando.

- Chamamos a isso O Apocalipse. Vivemos nossos últimos dias. Quem sabe quando será a investida final da Wyrn? Até lá, não podemos fazer nada senão esperar e continuar lutando contra ela.

O vento sibilou do lado de fora; nuvens de neve obscureram as janelas. A cabana inteira rangeu ante a fúria da tempestade.

- Os ventos estão mantendo os Espirais Negras afastados, mas eles nos seguiram até aqui. Não há Garou suficientes para defender este lugar. Devemos nos certificar de que a cabana não cairá nas mãos deles. É por isso que ficarei aqui. Registre o que acontecer! O Povo precisa do seu Glifo!

- Não posso deixar você aqui para morrer! Você é necessário. Precisamos da sua sabedoria.

- Agora você possui toda minha sabedoria, garoto. E ainda mais, pois o sangue dos sábios corre em suas veias. Saberá o que fazer quando o tempo chegar. Você será o último Guardião dos Registros. Agora vá!

A Ponte da Lua abriu novamente por trás de Brian, mas ele mal a notou. Ficou parado observando Morte-no-Fim abrir latas e latas de querosene, derramando o líquido no assoalho seco de madeira.

O velho esticou os braços para o teto. Seu corpo se dobrou, deformou-se e cresceu, assumindo sua forma guerreira, o Crinos. Isso teria apavorado Brian, se agora não lhe parecesse tão familiar.

- Vá! E diga aos anciões que eu lhe dei um nome. As pessoas o chamarão Morte-pela-Wyrm, pois os Registros só cairão em seus tentáculos depois que ela tiver derrotado todos os outros Garou.

Brian hesitou, suas mãos tocando as bordas macias da Ponte da Lua.

- Vá, eu já disse! Eles chegarão a qualquer momento...

Ouviu-se um estrondo: a porta tinha sido reduzida a farpas. Duas criaturas negras, com garras gotejantes e presas amareladas, entraram na sala. Riam, riam como coisas enlouquecidas. Estavam sedentas de sangue, e um fedor de carne podre as acompanhava.

Brian, que tinha se virado para olhar para elas, subitamente foi atingido por um golpe fortíssimo — a forma Crinos do ancião o empurrara para a ponte.

...

*Guardem bem,
ó filhos de Gaia.
Eu então a canção de
Morte-no-Fim
Cuja força era superada apenas
por sua sabedoria.
Ele foi meu mestre,
antes de minha primeira Mudança.
Eu presenciei o fim
do último.*

*"Vivemos os últimos dias",
ele me disse.*

*Ele morreu,
defendendo Gaia,
defendendo os Garou.
Todos somos seus devedores,
porque ele morreu
defendendo a Lítania
e os Registros.*

*Guardem bem
ó filhos de Gaia,
pois meu nome é
Morte-pela-Wyrm.
A mim foram passados
os Registros.*

Sou o último dos guardiões.

Mas não se esqueçam jamais de Deathbear-rhya

*- Morte-no-Fim era seu nome -,
o Guardião dos Registros Prateados,
que morreu ardendo em chamas prateadas.*

A Profecia da Fênix

Uma das primeiras lendas do Garou é a Profecia da Fênix, que prevê o Apocalipse.

A Fênix me capturou.

Carregou-me em suas garras

bem alto sobre o mundo

para que eu visse além do amanhã.

E olhei.

Contemplei o futuro.

Vi a aniquilação de nossa espécie. Caçados sem tréqua, mortos um após outro — até o último. Não havia mais filhos, netos, pais ou mães. Este foi o Sinal que me foi mostrado pela Fênix: o destino que os Filhos da Weaver, os Humanos, reservavam para nós, os Garou.

Olhei.

Contemplei o futuro.

Vi os Filhos da Weaver gerando. Uma grande massa de humanos crescendo sem parar. Tornaram-se cada vez mais numerosos, até Gaia sofrer por carregar todos eles. Os homens multiplicaram suas casas, rasgaram o solo com ancinhos e cavaram a terra ressequida para se alimentar de seus frutos. Este foi o segundo Sinal dos últimos dias que me foi mostrado pela Fênix: o que os humanos fariam.

Olhei novamente.

Contemplei o terceiro Sinal.

Tantos. Tantas crianças. Tantos humanos. Eles se voltaram uns contra os outros e a Wyrm semeou corrupção entre eles. Vi o Fogo estranho, fora de controle, a grande coluna de fumaça elevando-se do campo, espalhando morte onde quer que refulgisse no escuro e na terra fria. Ouvi a agonia do Mar: entoava um lamento porque algum bêbado tinha derramado sobre ele um lago de morte negra.

Enojado, virei minha cabeça, mas não pude evitar olhar novamente.

Contemplei, então, o quarto Sinal.

A Wyrm ficou mais forte; suas asas abanaram as brisas da podridão. Ela espalhou pestes horríveis: o Rebanho foi afligido com doenças da mente e do sangue. As crianças nasceram deformadas. Os animais adoeceram e ninguém conseguiu curá-los. Nesses últimos dias, nem mesmo os Guerreiros de Gaia serão poupados das garras infectadas do pássaro maldito.

Com lágrimas nos olhos, olhei novamente, e a Fênix mostrou-me o quinto Sinal.

Vi outras Colunas de Fumaça elevando-se como lanças mortais na direção do céu belo, perfurando-o e deixando o Pai Sol queimar e secar Gaia. O ar ficou quente; mesmo na escuridão do Inverno fazia calor. As plantas definharam ao sol. Um grito de dor e doença elevou-se das florestas agonizantes: suas criaturas chorando a uma só voz.

Então, como se um véu tivesse sido rasgado, o sexto Sinal mostrou-se para mim.

Nesses últimos dias, Gaia estremeceu de fúria. Suas entranhas expeliram fogo. Cinzas encobriram o céu. A Wyrm ocultou-se nas sombras causadas por esses fenômenos... e preparou seu bote. Os velhos se foram; os Protetores das Trilhas e Encruzilhadas não existiam mais. Nesses últimos dias, o sexto Sinal se fará conhecer nas Matilhas que se formarão. Cada Matilha terá de empreender uma Cruzada. Essa é a vontade de Gaia.

Vi o céu escurecer e a lua ficar da cor do sangue.

E vislumbrei o sétimo Sinal, embora não tenha sido capaz de vê-lo completamente. Mas pude sentir seu calor.

O Apocalipse. Os momentos finais do mundo. Engolida pelo Sol, a lua ardeu nas entranhas do astro-rei. Fogos profanos caíram ao solo, queimando a todos nós, deformando-nos e fazendo com que vomitássemos sangue. A Wyrm manifestou-se nas torres, nos rios, no ar e na terra, e em toda parte seus filhos correram a esmo, devorando, destruindo, vociferando maldições de todos os tipos. E o Rebanho fugiu aterrorizado. E os Sombrios — os filhos da Wyrm — saíram de seus antros para caminhar nas ruas à luz do dia.

Virei a cabeça para não ver mais nada. A Fênix me disse: "Isto é como será, não como deveria ter sido".

A Fênix largou-me.

Agora não posso sonhar. Posso apenas lembrar os Sinais, cada um em perfeitos detalhes. Vivemos os últimos dias. Que Gaia tenha piedade de nós.

Que a Profecia está se cumprindo, meu jovem, não resta dúvida. Chame-me de profeta do Apocalipse. Chame-me de velha fofoqueira. Chame-me do que quiser — mas ouça minhas palavras. Afirmo que, antes do fim desta década, todos veremos lampejos do Sétimo Sinal. Já presenciamos extinção em massa, explosão demográfica e os inúmeros desastres provocados pelos humanos... ou será que Valdez e Chernobyl já foram apagadas de suas memórias fracas? Eles estão destruindo cada órgão da Mãe; ela agora treme de agonia e fúria, vomitando cinzas ao céu. Podemos negar que vimos os Sinais? Será que vocês podem ser tão cegos? Vivemos realmente os últimos dias. A profecia já se cumpre. É preciso agir imediatamente: não temos tempo para desperdiçar com palavras.

- Amara Windcrusher, Philodox Fúria Negra.



Book One

Creation's deathless urge
Ever onward flows,
Making dancing, outgoing
The Wild sings its song of
Endless Downfall.
Let it never end.

Gift's womb is full,
Given spark by Wild,
Given raw creation,
She dreams of child,
Nature's form,
Leak, hoof, tooth and claw
They are Born.

— "Song of the Tame Wild"

Aether-Tongue, Stargazer Galliard





Capítulo Um: Introdução

*Houve trovão
Houve relâmpago
Então as estrelas foram embora
E a lua caiu do céu
— Tom Waits, “Earth Died Screaming”*

O que você tem em mãos é um jogo de faz-de-conta, de narrativa; este jogo permite que você assuma o papel e conte histórias sobre as aventuras de uma criatura torturada, furiosa e orgulhosa — um lobisomem. No fim, porém, este jogo centra-se mais em você que em lobisomens, afinal é você quem conta as histórias.

Embora **Lobisomem** seja um jogo, seu objetivo está mais em contar histórias que em vencer. **Lobisomem** possibilita que você se envolva em histórias de paixão e glória e o ajuda a contá-las. Se você nunca fez esse tipo de coisa antes, pode sentir-se confuso com a premissa global de um jogo de narrativa. Porém, depois de entender os conceitos básicos, descobrirá que contar histórias não é novidade para você. É algo que tem feito desde que nasceu.

Você vai tecer histórias assombrosas — de perigo, medo e horror selvagem. O cerne das histórias é você: o lobisomem. Elas podem ser mais violentas e sombrias que os contos de fada que lhe contavam quando criança (embora quando os revemos com olhos adultos esses contos também pareçam bem sinistros), e provavelmente irão capturar e envolver a sua imaginação muito mais profundamente que qualquer peça ou filme. Isto ocorre porque você está *dentro* da história como um participante ativo, não como um simples observador. Narrar histórias é uma experiência dife-

rente de qualquer outra.

Contando Histórias

Curvem-se; sou o imperador dos sonhos.

— Clark Asthon Smith, “O Comedor de Haxixe”

Há muito tempo atrás, antes dos filmes, da tevê, do rádio ou dos livros, as pessoas costumavam contar histórias umas às outras: histórias de caçadas, lendas sobre os deuses e os grandes heróis, ou fofocas sobre os vizinhos. Elas contavam histórias em voz alta, como parte de uma tradição oral de narrativa — uma tradição que já perdemos quase inteiramente.

Não contamos mais histórias — nós as ouvimos. Sentamos-nos passivamente, e deixamos que nos tomem no colo e nos levem para o mundo que nos é descrito. Tornamo-nos escravos da televisão, permitindo a uma oligarquia de artistas que descrevam nossa cultura para nós.

Mas existe outro caminho. O hábito de contar histórias pode voltar a fazer parte de nossa cultura. É sobre isso que trata este jogo: não sobre histórias contadas para nós, mas histórias que contamos uns aos outros. O propósito de **Lobisomem** é tornar as lendas e os mitos antigos uma parte mais substancial de nossas vidas.

Contar histórias nos permite entender a nós mesmos,

oferecendo-nos uma ferramenta com a qual explicar nossos triunfos e derrotas. Olhando para a nossa cultura, nossas famílias e nós mesmos em novos contextos, podemos descobrir coisas que nunca havíamos percebido. É divertido porque é revelador e estimulante porque é realista. Nosso fascínio por contar histórias está imbuído de propósito: ninguém duvida disso.

Interpretando

Lobisomem não é só uma ferramenta para contar histórias: é também um jogo de personificação de papéis (ou role-playing game). Você não apenas conta histórias — você atua nelas, assumindo os papéis dos personagens principais. É muito parecido com teatro, só que você mesmo inventa as falas.

Para entender a personificação de papéis, basta que você retorne à infância e àquelas tardes maravilhosas que passava brincando de polícia e ladrão, cowboy e índio ou de se fantasiar. O que você estava fazendo era personificar um papel, um tipo de representação espontânea e natural que ocupava completamente a sua imaginação. Essa representação ajudava-o a aprender sobre a vida e o que significa ser um indivíduo adulto. Foi uma parte essencial de sua infância, mas só porque você cresceu não significa que tenha de parar.

Em **Lobisomem**, em vez de fingir, seguimos algumas regras que nos ajudam a interpretar. Elas são usadas principalmente para evitar discussões do tipo — “Bang! Bang! Você está morto!” “Não, não tô não!” — e para acrescentar um sentido mais profundo de realismo à história. As regras direcionam e guiam o progresso da história, e ajudam a definir as capacidades e fraquezas dos personagens. As regras essenciais de **Lobisomem** são descritas no Capítulo Quatro.

Lobisomem pode ser jogado com praticamente qualquer número de jogadores, mas os jogos de personificação, em geral, funcionam melhor com seis, ou menos de seis, jogadores. O jogo perde um pouco de seu sabor e mistério quando os jogadores precisam competir por atenção.

O Narrador

A estrutura de **Lobisomem** é um pouco diferente da estrutura dos jogos com os quais você possa estar familiarizado. Em primeiro lugar, não existe nem tabuleiro nem cartas. Em segundo, um dos jogadores precisa ser o Narrador — a pessoa que cria e conduz as histórias.

Ser o Narrador é um pouco parecido com ser o Banqueiro numa partida de *Banco Imobiliário*®, só que é ainda mais importante. O Narrador descreve o que acontece aos personagens como resultado do que os jogadores dizem e fazem. Ele decide se os personagens são bem sucedidos ou não, se sofrem ou prosperam, se vivem ou morrem. Narrar é uma tarefa árdua, mas também muito gratificante: o Narrador é um criador de lendas.

O dever essencial do Narrador é garantir que os outros jogadores se divirtam. Porém, ao contrário dos narradores tradicionais, ele não apenas conta uma boa história, mas ergue sua estrutura e permite que os jogadores a completem assumindo os papéis dos protagonistas. Em **Lobisomem**, contar histórias é alcançar um equilíbrio delicado entre nar-

ração e julgamento, entre história e jogo. Ocasionalmente o narrador precisa montar um cenário ou descrever o que ocorre (como quando os personagens estão dormindo), mas na maior parte da vez ele precisa decidir o que ocorre em reação às palavras e às ações dos personagens. Ele precisa ser realista, imparcial e criativo.

Na condição de Narrador, é seu dever interpretar e fazer cumprir as regras. Além disso você também faz as honras de apresentador, na medida que precisa divertir seus jogadores. É preciso encontrar um ponto de equilíbrio entre seus dois papéis. A maior parte deste livro foi escrita para ajudá-lo nisso. As dicas que oferecemos não facilitarão a tarefa de ser um Narrador, porque esta jamais será fácil, mas irão ajudá-lo a narrar com eficiência.

O papel do Narrador será explicado com mais detalhes no Capítulo Três.

Os Jogadores

A maior parte das pessoas que jogam **Lobisomem** não são Narradores, mas jogadores que assumem os papéis dos personagens centrais da história. Ser um jogador não requer tanta responsabilidade quanto ser um Narrador, mas demanda exatamente o mesmo esforço e concentração.

Na condição de jogador numa crônica de **Lobisomem**, você assume a persona e o papel de um lobisomem, que você inventa e em seguida personifica durante o curso de uma ou várias histórias. A vida do seu personagem está em suas mãos: é você quem decide o que ele diz ou faz. Você determina quais riscos aceitar ou declinar. Tudo o que fizer e disser enquanto estiver jogando com seus personagens surtirá efeito no mundo do jogo.

Você precisa ser, a um só tempo, ator e jogador. Como ator, você fala pelo seu personagem e representa tudo o que quiser que ele diga ou faça. Qualquer coisa que você disser, o seu personagem diz, a não ser que você esteja respondendo especificamente a uma pergunta feita pelo Narrador ou esteja descrevendo as suas ações. Ao anunciar e descrever para os outros jogadores o que está fazendo, você se torna parte da história que está sendo contada.

Como jogador, você tenta fazer coisas que permitem ao seu personagem ser bem-sucedido e, portanto, “ganhar o jogo”. Este elemento estratégico do jogo é essencial, visto que é ele que costuma criar a emoção e a empolgação de um momento dramático.

Muitas vezes, depois de descrever as ações que “você” deseja desempenhar, será preciso jogar dados para ver se o personagem consegue realizar o que você ilustrou com palavras. As Características do seu personagem — descrições numéricas de seus pontos fortes e fracos — ditam a competência de seu lobisomem em fazer certas coisas. As ações constituem o elemento básico de **Lobisomem**, porque descrevem como os personagens mudam o mundo e afetam o curso da história.

Os personagens são essenciais em uma história: eles alteram e direcionam a trama; sem personagens não há história. À medida que a história flui, os personagens, e não as decisões do Narrador, dirigem e energizam o progresso da trama.

Até certo ponto, cada personagem também é um Narrador. Os jogadores devem sentir-se à vontade para acrescentar idéias e elementos à história, embora o Narrador possa aceitá-las ou não, segundo seu julgamento. No fim, a história, não um personagem individual, é o mais importante. Os personagens são ferramentas para a narração de uma boa história.

Os Personagens

Existem muitos elementos diferentes que constituem aquilo que gostamos de pensar como o “eu”; elementos numerosos demais para que possam ser separados ou identificados. Na verdade, não sabemos quem ou o quê somos. Usamos muitas máscaras. É desta diversidade essencial do eu que se origina nosso desejo e capacidade de fingir ser alguma outra pessoa.

Os personagens são as versões literárias das pessoas reais — eles não são reais, mas capturam alguns aspectos da realidade. Apenas quando você entra no mundo da história os seus personagens podem se consumir. Eles são reais apenas quando têm você como sua força motriz — sua alma, se preferir chamá-la assim. Jamais trate seus personagens como projeções de você mesmo (ainda que eles não passem disso). Trate-os como indivíduos únicos, como obras de arte, ou ainda como expressões frágeis de sua sensibilidade poética. Valorize os personagens que criar.

Os personagens de **Lobisomem** são fáceis de serem criados. Leva apenas cerca de 30 minutos para escolher todas as Características que os descrevem. É preciso o mesmo tempo e esforço para transformar esta coleção de números em personagens vivos. Você terá de mergulhar nas profundezas de seu próprio ser para encontrar coisas que sejam reais e verdadeiras e, com elas, gerar um personagem completo. O monstro de Frankenstein foi montado com facilidade a partir de peças corporais disponíveis. O difícil foi insuflar-lhe vida.

A criação de personagens será discutida com mais detalhes no Capítulo Cinco.

Vencedores e Perdedores

Não existe um “vencedor” único em **Lobisomem**: o objetivo do jogo não é derrotar os outros jogadores. Para “vencer” é preciso cooperar com os outros jogadores. Como este é um jogo de contar histórias, não há como uma determinada pessoa sair vitoriosa. Na verdade, **Lobisomem** é um jogo do qual você provavelmente sairá perdedor: a missão que seus personagens lobisomens precisarão empreender é praticamente impossível. A cada dia a Wyrn cresce em poder; afinal estamos na Idade do Apocalipse. Seu objetivo será sobreviver e extrair o máximo de drama da tragédia corrente.

Em **Lobisomem**, a sobrevivência é a única forma de medir o sucesso. Porém, se o personagem possuir alguma motivação poderosíssima (como uma necessidade de vingança), cumprir este objetivo também será uma medida de sucesso. Além disso, as histórias alcançam conclusões que beneficiam ou prejudicam os personagens. Se os personagens descobrirem que um político popular é na verdade um lacaios corrupto da Wyrn e planejarem arruinar seus planos

(e conseguirem), então eles “vencem”. Se eles nunca chegarem nem mesmo a descobrir quem está por trás da trama (e muito menos conseguir derrotá-lo), então eles perdem, embora possam não saber disso até que seja tarde demais.

Para alcançar até mesmo uma vitória parcial, os personagens normalmente precisam se tornar amigos. Eles precisam procurar uns pelos outros e possuir um mínimo de confiança mútua. O Mundo das Trevas é tão perigoso que torna os aliados confiáveis uma grande riqueza.

Acessórios de Jogo

Em sua maior parte, **Lobisomem** foi planejado para ser jogado em torno de uma mesa. Embora o jogo não exija o uso de um tabuleiro, certos acessórios requerem o uso de uma mesa. Você precisará de dados, lápis e papel, assim como fotocópias das fichas dos personagens. São necessários dados de dez faces, que podem ser encontrados nas lojas especializadas. O Narrador pode também ter papel à mão para fazer o desenho de um cenário (o que facilita descrevê-lo aos jogadores), assim como alguns outros acessórios para mostrar aos jogadores o que os personagens estão vendo (fotografias, fósforos, lenços, qualquer coisa para tornar a experiência mais vívida).

Alguns jogadores gostam de usar miniaturas em suas partidas de **Lobisomem**. O combate em **Lobisomem** tende a se tornar intenso; as figuras que representam os personagens e seus oponentes podem ajudar o Narrador e os jogadores a se concentrar na ação. No final do Capítulo Nove você encontrará as regras para o uso de miniaturas em **Lobisomem**.

Ao Vivo

A ação “ao vivo” pode ser a parte mais dinâmica e divertida de uma partida de **Lobisomem**. Ela é semelhante aos exercícios de improviso em teatro, nos quais os atores (os jogadores) atuam através das cenas criadas e apresentadas pelo Narrador. Isto torna a experiência de contar histórias muito mais emocionante e imediata.

Os jogadores num jogo de personificação de papéis geralmente *descrevem* o que seus personagens fazem e dizem, mas durante a personificação ao vivo eles *fazem* o que seus personagens fazem e dizem (dentro de limites). Eles podem se levantar, caminhar, segurar uma carta, trocar apertos de mãos ou correr até uma janela para ver o que está acontecendo. Obviamente, também neste caso se faz necessário empregar muita imaginação e o Narrador ainda pode interromper a ação para descrever objetos e situações especiais.

Não são usados quaisquer dados durante a Ação Ao Vivo (especialmente nos produtos de ação ao vivo da White Wolf, a linha **Mind's Theatre**). Em vez disso, tudo é determinado através da atuação dramática. O Narrador simplesmente usa as Características dos personagens para decidir com que competência os personagens conseguem desempenhar determinadas ações mecânicas (como arrombar uma fechadura). O Narrador também precisa decidir como os outros personagens

guiados por ele reagem aos personagens dos jogadores.

Regras

Você precisa seguir algumas regras básicas para garantir que a ação ao vivo transcorra com segurança. Essas regras precisam ser obedecidas durante toda ação ao vivo. A segurança deve ser sempre uma preocupação principal.

- **Não toque:** Um jogador não deve atingir ou agarrar qualquer membro do grupo. Em hipótese alguma deverá ser encenada qualquer espécie de combate — esta é uma das coisas cuja resolução caberá aos dados. A Ação ao Vivo envolve apenas diálogos — jamais combates. Se os jogadores ou os assistentes do Narrador empolgarem-se demais em seus papéis, o Narrador deve decretar um intervalo e lembrar a todos as regras de representação. Os infratores reincidentes devem ser convidados a se retirarem, ou a ação deve retornar à mesa e os conflitos resolvidos com os dados.

- **Sem armas:** Não poderão ser usados adereços cujo funcionamento requeira o toque em outro indivíduo. Durante a ação ao vivo jamais poderão ser empunhadas armas de qualquer espécie. Poderão ser empregadas apenas aquelas armas de brinquedo que podem ser facilmente identificadas como falsas; mesmo nesse caso as regras de não tocar deverão ser mantidas.

- **Atue em ambientes fechados:** Atue dentro de sua própria casa ou em qualquer área particular na qual as partidas costumem ocorrer. Certifique-se de que todos nas áreas próximas compreendam o que você está fazendo. Nunca execute a Ação ao Vivo se o evento puder confundir ou assustar transeuntes. Se você atuar em ambientes abertos, como no bosque atrás de sua casa, providencie para que a sua privacidade seja mantida.

- **Saiba quando parar:** Quando o Narrador decretar o fim da Ação ao Vivo, todas as atividades devem ser interrompidas. Mesmo durante a Ação ao Vivo (especialmente durante a Ação ao Vivo), a palavra do Narrador é final.

O Lobisomem

Na verdade, o lobisomem e outras criaturas que combinem homens com animais são arquétipos básicos da psiquê.

— Malcolm South, *Mithical and Fabulous Creatures*

O que significa ser um lobisomem? Este assunto não é entendido facilmente nem mesmo pelos próprios Garou. Os lobisomens não são nem humanos nem lobos, e sim uma raça única de criaturas. Em sua forma humana eles são tão parecidos com humanos que podemos descrevê-los usando as mesmas regras e características que descrevem os humanos. Apenas quando eles se metamorfoseiam são acrescentadas novas características, como a velocidade alucinante, as garras e presas ameaçadoras e a força e tenacidade incríveis que adquirem quando enfurecidos.

Este jogo é sobre as pessoas, todos os tipos de pessoas, que fazem o melhor que podem para atravessar a vida depois que descobrem sua verdadeira natureza; que descobrem que não são os homens (ou lobos) que acreditavam ser. Na verdade, eles são Garou — forasteiros, metamorfos, lobisomens e os últimos protetores da Terra agonizante contra uma força terrível que fica mais forte durante a noite.

Características dos Lobisomens

Para buscar o lobo em você

Mude forma Fareje o vento

Mude forma E sinta que tem

Mude forma Todos os sentidos aguçados

De volta ao significado de homem e lobo.

- Metallica, "Of Wolf and Man"

- **Formas Múltiplas:** Um lobisomem é capaz de assumir forma humana e lupina, assim como três outras formas intermediárias. Uma dessas formas é o Crinos, o temido "homem-lobo" formado pela metade, que é a encarnação da Fúria. As outras duas assemelham-se às formas humana e lupina, respectivamente, mas são maiores e mais selvagens.

- **Imunidade a Ferimentos:** Um Garou não é realmente imune a ferimentos, mas é capaz de regenerar ferimentos com uma velocidade impressionante (um Nível de Vitalidade por turno). Apenas se um lobisomem receber ferimentos que o reduzam abaixo de seu Nível de Vitalidade Incapacitado (ferimentos fatais aos humanos normais) é que ele é retardado por muito tempo. Contudo, os ferimentos causados por armas de prata, por fogo e pelas garras e presas de outro de sua espécie (ou outras feras sobrenaturais) não podem ser regenerados dessa forma.

- **Dons:** Os Garou são aptos a falar com espíritos e podem usá-los para transformar o mundo. Os diversos Dons que possuem são os efeitos tangíveis desses poderes místicos.

- **Percepção:** Os Garou possuem poderes de percepção elevados a níveis altíssimos. Eles são simplesmente capazes de sentir cheiros e ouvir melhor os sons — especialmente enquanto na forma lupina.

- **O Delírio:** Os Garou na forma Crinos desenvolvem um terror cego e instintivo nos humanos que os vêem. A dependência dos humanos pela racionalidade é tão absoluta que não podem aceitar a verdade da existência dos lobisomens; eles acreditarão em qualquer racionalização conveniente para não admitir a existência de lobisomens. É bem mais simples esquecer o que foi visto. O resultado final dessa reação — conhecida como o Véu, é o principal motivo pelo qual os Garou costumam ser considerados criaturas lendárias.

- **Frenesi:** Os lobisomens são criaturas extremamente emocionais que podem ser tomadas por suas emoções, especialmente a emoção de raiva. Eles podem ser levados a um frenesi — uma fúria enlouquecida. A quantidade de Fúria Contida (frustração) de um Garou é um fator importante nesta ocorrência. Durante um frenesi, o Garou muda instintivamente para sua forma Crinos, e esquece tudo sobre seu lado humano — a dominação do lobo é absoluta.

Uma Visão do Mal

Para compreender **Lobisomem**, você precisa ser capaz de saborear seu clima. Sua atmosfera é sombria, brutal e exótica, combinando um ambiente gótico de horror com o clima marginal de poluição e decadência de um filme *noir*.

Este é o mundo do Apocalipse; o fim não está próximo — ele já chegou. Gaia — a Terra — está amaldiçoada, e a culpa cabe a seus guardiões, os próprios Garou. A força maligna conhecida como a Wyrm está se erguendo mais uma vez para consumir Gaia, e a batalha secular dos Garou

contra o horror está sendo perdida de forma lenta, mas inexorável. Os personagens podem esforçar-se para retardar a destruição iminente ou aproveitar seus últimos dias o máximo que puderem, mas uma coisa que jamais poderão esquecer é o Apocalipse.

As histórias de **Lobisomem** contêm um elemento de horror iminente. Não apenas o fim está próximo, como também os personagens ajudaram a acioná-lo. A Wyrm reside dentro de cada um dos protetores de Gaia; muitos Garou desistiram de lutar e se juntaram ao inimigo. A própria Fúria, que concede tanto poder aos Lobisomens, é a infecção da Wyrm nos Garou. Na verdade, é possível que a opressão dos humanos pelos Garou — que já dura 3000 anos — tenha levado os homens a causar tantos danos a Gaia. A verdade nunca será conhecida, mas isso não impede que os Garou compartilhem a culpa.

Não obstante, esses lobisomens infectados pelo mal podem se tornar heróis de valor e virtude incomuns. Os personagens de **Lobisomem** *devem* ser heróis — eles precisam preocupar-se com o que se tornaram e com o que podem vir a ser.

A justiça se faz quando o bem sobrepuja o mal — os monstros precisam perder. Portanto, para que os personagens lobisomens “vençam”, eles precisam realizar atos de heroísmo. Precisam derrotar os monstros internos exercendo o autocontrole, nutrindo os impulsos de virtude e demonstrando coragem genuína.

Glossário

Segue-se um breve glossário de termos usados amplamente pelos Garou. Os Garou extraíram palavras de muitas fontes diferentes, e um estudo etmológico de sua linguagem revelaria uma autêntica babel de línguas. Contudo, qualquer tentativa de compreender os Garou e sua cultura precisa começar com a linguagem peculiar que eles criaram e a qual usam para definir a si mesmos.

Além de sua própria linguagem, os Garou podem também se comunicar com lobos ou falar qualquer linguagem humana que conheçam.

Linguagem Coloquial

As seguintes palavras são de uso comum entre os Garou.

Ádito: Um portal espiritual entre as Umbras Rasa e Profunda. (*Veja Membrana*).

Apocalipse: A era da destruição, o ciclo final, o nascimento da morte, a corrupção infindável, o fim de Gaia — uma palavra usada na mitologia Garou para descrever o tempo da batalha final com a Wyrm. Muitos consideram que a época do Apolcalipse seja a atual.

Augúrio: A fase da lua sob a qual um determinado Garou nasceu; considera-se que os augúrios determinam a personalidade e as tendências do indivíduo. Os augúrios são: Ragabash (Lua Nova/Trapaceiro), Theurge (Lua Crescente/Profeta), Philodox (Meia Lua/Juiz), Galliard (Lua Minguante/Dançarino da Lua), Ahroun (Lua Cheia/Guerreiro).

Malditos: Espíritos malignos que seguem a Wyrm. Exis-

tem muitos tipos diferentes de Malditos: Srag, Kalus, Psychomachiae e outros.

Divisa: Uma área fronteira em torno de um caern, da qual os mortais são vigiados.

Malsã: Qualquer área corrompida, seja no mundo espiritual ou na realidade física.

Raça: A ascendência de um Garou, seja lupina, humana ou Garou.

Caern: Um lugar sagrado, um ponto de reunião no qual os Garou podem contactar o mundo espiritual.

Celestinos: Os espíritos superiores; as coisas mais próximas que os Garou têm de deuses. Os exemplos são Luna (a Lua) e Hélios (o Sol).

Conclave: Uma grande assembléia, na qual muitas tribos se reúnem para discutir questões relativas à Nação dos Garou.

Pacto, O: O acordo ao qual todas as tribos chegaram há aproximadamente 9.000 anos, depois do qual o Impergium foi derrubado. As tradições surgidas nessa época são obedecidas até hoje.

Corrupção: O ato de destruir, degenerar ou adulterar a vida; também os efeitos arrasadores das ações da Wyrms. Na presente era, o termo refere-se especificamente à arruinação ecológica causada pelos seres humanos.

Crinos: A forma metade lobo, metade homem dos Garou.

Umbra Profunda: Os aspectos da Umbra que existem na parte externa da Membrana. A realidade se torna mais fragmentada à medida que nos afastamos do Reino.

Delírio: A loucura que se abate sobre os humanos que vêem um Garou na forma Crinos.

Domínio: Um pequeno Reino na Umbra, normalmente conectado a um Reino maior na Umbra Profunda.

Fera: Gíria para Lupus.

Gaffling: Um espírito simples, servo de um Jagglings, Incarna ou Celestino. São raros os casos de Gaffling sencientes.

Gaia: A Terra e seus Reinos relacionados, tanto no sentido físico quanto no sentido espiritual; a Deusa Mãe.

Garou: O termo usado pelos lobisomens para denominar a si mesmos.

Película: A barreira entre o mundo físico da Terra e o mundo espiritual da Umbra. É mais forte nas áreas dos locais tecnológicos (dominados pela Weaver) e mais fraca nas áreas dos caerns.

Hispo: A forma quase lupina dos Garou.

Hominídeo: Um Garou de ascendência humana. Termo ocasionalmente usado de forma pejorativa pelos feras (ex.: "Esse garoto luta como um hominídeo.")

Impergium: Os 3.000 anos que se seguiram ao aparecimento da agricultura, durante os quais foram mantidas cotas exatas de população Garou em todas as aldeias humanas.

Incarna: Uma classe de espíritos; mais fracos que os Celestinos, mas ainda assim, Grandes Espíritos.

Jagglings: O espírito servo de um Incarna ou de um Celestino.

Imposição: O chamado empático que alguns Garou desempenham ao uivar.

Klaive: Uma adaga ou espada talismã, normalmente de

grande potência espiritual e quase sempre feita de prata.

Litania: O código de leis mantido pelos Garou.

Lupus: Um Garou de origem lupina.

Membrana, A: A barreira entre as Umbras Rasa e Profunda. Para penetrá-la é preciso encontrar um Ádito. Como alternativa os Garou podem viajar através da Zona Onírica.

Impuro: A cria estéril e normalmente deformada de dois Garou. Geralmente renegada pela sociedade Garou.

Ponte da Lua: Um portal entre dois caerns; seu aparecimento é mais comum em Assembléias.

Da Lua: Idiota, simplório.

Assembléia: A reunião de uma seita ou tribo que ocorre num caern.

Mulo: Gíria para Impuro.

Umbra Rasa: O mundo espiritual que cerca o Reino de Gaia.

Matilha: Um pequeno grupo de Garou de espécies diferentes, vinculados uns aos outros por laços de amizade e por uma missão comum.

Penumbra: "Sombra da Terra"; o mundo espiritual que cerca diretamente o mundo físico; muitas, mas não todas, as características terrestres serão as mesmas.

Protetorado: O território requerido e patrulhado por uma matilha ou seita.

Alcançar: Viajar para o mundo espiritual.

Reinos: Os mundos de realidade "sólida" dentro do Tellurian. A Terra é denominada o Reino.

Ronin: Um Garou que abandonou a sociedade Garou à força ou voluntariamente. É um destino cruel tornar-se um "lobo solitário".

Seita: O grupo de Garou que vive próximo de um determinado caern e que o vigia.

Tellurian: A realidade absoluta.

Totem: Um espírito unido a uma matilha ou tribo e representativo de sua natureza interna. Um totem de tribo é um Incarna, enquanto um totem de matilha é um Avatar Incarna (o equivalente a um Jagglings).

Tríade, A: A Weaver, a Wyld e a Wyrms. A trindade de forças cósmicas primitivas.

Tribo: A maior comunidade de Garou. Os membros das tribos costumam ser unidos por totens e estilos de vida semelhantes.

Umbra: O mundo espiritual.

Véu, O: Veja *Delírio*.

Tradições, As: Os costumes dos Garou.

Weaver, A: A manifestação e o símbolo da ordem e do padrão. Os computadores, a ciência, a lógica e a matemática são exemplos da influência da Weaver no plano material.

Wyld, A: A manifestação e o símbolo da mudança pura. O caos de transmutação e força elemental.

Wyrms, A: A manifestação e o símbolo do Mal, da entropia e da decadência na crença dos Garou. Os vampiros costumam ser manifestações da Wyrms, assim como os detritos tóxicos e a poluição.

Covil da Wyrms: Um local que foi profanado espiritualmente pela Wyrms; invariavelmente uma região de grande corrupção.

Termos Vulgares

Os Garou mais jovens usam as seguintes palavras para ajudar a se distinguirem dos mais velhos:

Símio: Gíria para homem ou hominídeo. Se o Garou quiser indicar desprezo autêntico por um determinado Garou, pode usar a palavra “macaco”.

Cadáver: Termo pejorativo para vampiro.

Rebanho, O: Toda a humanidade, especialmente em relação àqueles humanos que os Garou recrutam para serem membros.

Gremlin: Um espírito malévolo.

Sanguessuga: Veja *Cadáver*.

Corrida: Uma caçada ou festa ritual que ocorre na conclusão de uma assembléia.

Ovelhas: Humanos

Abrir Atalhos: Entrar no mundo espiritual. A maioria dos anciões considera este termo leviano e desrespeitoso.

Fazer uma garganta: Derrotar um oponente em combate ritual. (Ex: “Fiz a garganta daquele bundão!”)

Jargão Arcaico

As palavras a seguir têm como origem o passado distante dos Garou, demonstrando suas origens fenianas. Já não são usadas com frequência, contudo todos os Garou conhecem esses termos.

Adren: Um pupilo ou o estudante de um mentor.

Airts: As trilhas místicas dentro do mundo espiritual (ex: Trilhas Espirituais, Trilhas da Lua, etc.)

Aisling: Uma jornada ao mundo espiritual.

Anamae: “Alma amiga”; mais frequentemente um elo com um totem de matilha.

Anruth: Um Garou que viaja de caern em caern mas que não está comprometido com nenhum deles.

Athro: Professor, Mentor.

Awen: A Musa sagrada, o impulso criativo. Alguns dizem que ela é um espírito, mas que nunca foi encontrada. Os Dançarinos da Lua periodicamente realizam buscas por ela.

Brugh: Qualquer tipo de lugar místico, seja um caern de Garou ou um Covil da Wyrn. Normalmente uma clareira ou caverna localizada em alguma parte da floresta.

Charach: Um Garou que dorme com outro ou que fez isso no passado. O termo costuma ser usado como um insulto.

Chiminage: Tradicionalmente, uma seita pode fazer uma requisição a qualquer Garou que use seu caern; “chiminage” é o termo para essa requisição.

Cliath: Um Garou jovem que ainda não possui nenhum posto na matilha.

Fomori: Humanos que passaram para o lado da Wyrn e que extraem poder dela. Eles são os inimigos dos Garou.

Fostern: Os seus irmãos e irmãs de matilha; aqueles que você escolheu como família.

Gallain: Os parentes dos Garou — aqueles humanos e

lobos que mantêm um parentesco com o Povo e não estão sujeitos ao Delfrio, mas que não são realmente lobisomens.

Harano: Um pesar inexplicável, uma saudade inexprimível por coisas inomináveis, um lamento por aquilo que ainda não está perdido. Alguns dizem que se trata de um estado de depressão causado pela contemplação do sofrimento de Gaia.

-ikthya: “Da Wyrn”, um sufixo ligado a um nome.

Inceptor: Um Garou que guia outro através de um rito. Um inceptor também é chamado de mestre de ritual.

Kinain: O relacionamento entre Garou ligados por sangue através de um ancestral comum. Este laço de ternura e orgulho nunca é usado para se referir a um impuro.

Pericarpo: A Umbra Rasa em torno de cada Reino.

Phoebe: Uma Incarna de Luna, representando a Lua.

Praenomen: O espírito guardião de uma matilha.

-rhya: “Superior em Posto”; um sufixo ligado a um nome.

Urrah: Garou que vive na cidade; os Corrompidos.

-yuf: “Honrado Igual”; um sufixo ligado a um nome.





Capítulo Dois: Cenário

Night City parecia planejada por um estudante entediado e com o dedo no botão de fast-forward.

— William Gibson, *Neuromancer*

Este capítulo detalha o mundo dos Garou — os ambientes físicos dos lobisomens, sua cultura, instituições, amigos e inimigos.

O Mundo Punk-Gótico

Ligue-se, adapte-se, queime na chuva ácida.

— Sisters of Mercy, "Black Planet"

O mundo de **Lobisomem** não é o nosso, embora sob vários aspectos pareça com ele. **Lobisomem** é ambientado num mundo Punk-Gótico — o Mundo das Trevas. Externamente há pouca diferença — as instituições religiosas, sociais e políticas são muito parecidas com aquelas que conhecemos. Porém, o Mundo das Trevas ambienta-se numa atmosfera de *film noir* — as cidades são labirínticas e sombrias, os burocratas são corruptos e as pessoas importantes também têm culpa no cartório. É um mundo de extremos — os ricos costumam ser podres de ricos e — como em *O Grande Gatsby* — escravos do dinheiro. No Mundo das Trevas os pobres são mais numerosos e visíveis, e carregam cruzes ainda mais pesadas. A fome não poupa nem as ruas do Primeiro Mundo, e os pobres costumam ser caçados pelos predadores urbanos — lobisomens, vampiros e outros monstros da noite.

O termo "Gótico" descreve muitos dos aspectos físicos desse mundo — vasto, fértil, sombrio e sinistro. O senso de opressão e conspiração é muito maior aqui, e tudo parece

ser feito com propósitos dissimulados. Os prédios são edifícios imensos que se avultam sobre as ruas, muitas vezes ornamentados com gárgulas e outros tipos de estátuas. As cidades abrigam muitas casas seculares, o que concede a vários subúrbios uma aparência de "assombrados". Os agentes governamentais e corporativos são impessoais, vestidos impecavelmente em ternos escuros. A Igreja é enorme e ritualista, guardando fortes semelhanças com a Igreja Católica medieval. O mundo está impregnado de presságios e superstições, e o céu sempre parece tempestuoso nos momentos adequados.

O termo "Punk" é a outra metade da equação. A contracultura das cidades — a doença física e social da ordem estabelecida — rebela-se com palavras, roupas, música e (freqüentemente) violência. Os centros das cidades estão abarrotados de clubes underground, gangues de ruas e bandas que incitam a agressão e a revolução. O crime é perene e aberto, e as pessoas costumam ser mais insensíveis e cínicas que em nosso mundo.

É óbvio que nem todo grupo de jogo irá querer abraçar o espectro total do Punk-Gótico. O Narrador tem liberdade para acrescentar às suas histórias a quantidade de atmosfera Punk-Gótica que quiser. Contudo, deve-se atentar que **Lobisomem** é principalmente um jogo de clima. Sem uma atmosfera adequadamente tensa e bizarra, o jogo pode perder muito de seu sabor.

As Cidades

*Movimentos noturnos enquanto abandonamos nossos casulos
Antenas ligadas em vibrações inumanas
Moldando as cidades do mundo que está por vir.*

— Killing Joke, "Inside the Termite Mound"

As cidades do Mundo das Trevas são lugares opressivos. Até mesmo seus habitantes humanos consideram-nas deprimentes, e os Garou deprezam-nas como chagas na pele de Gaia. Embora os Roedores de Ossos e os Andarilhos do Asfalto tenham se adaptado até certo ponto às cidades, as áreas urbanas permanecem sob a influência maléfica da Wyrn. Os próprios espíritos da terra sofrem a influência desses lugares: na melhor das hipóteses ficam excitados e estranhos; na pior, tornam-se ativamente malignos.

É importante compreender que os lobisomens, particularmente aqueles que não pertencem às tribos dos Roedores de Ossos ou dos Andarilhos do Asfalto, não se sentem à vontade nos centros urbanos. Os lobisomens vêem as vastidões de concreto com os mesmos olhos com que os humanos vêem a Floresta Amazônica ou o Saara. Conforme comentamos antes, as cidades costumam ser o domínio das criaturas da Wyrn e muitos espíritos urbanos são muito hostis com os Garou. Os elementais malignos das cidades escarnecem dos viajantes lobisomens, conduzem-os a armadilhas ou até mesmo os atacam diretamente. Os odiados vampiros observam constantemente os Garou, agredindo qualquer um que encontrem. Os imensos arranha-céus abrigam executivos corrompidos pela Wyrn, enquanto os terrenos áridos das regiões industriais são assombrados por fomori. É preciso haver um motivo muito forte para os lobisomens se aventurarem além das fronteiras de suas florestas e colinas.

Os Campos

Esta é a floresta primordial.

— Henry Wadsworth Longfellow, "Evangeline"

Se as áreas "civilizadas" do Mundo das Trevas são deprimentes e opressivas, os campos não são muito mais confortáveis. Quando se vê as terras sombrias das florestas emaranhadas, suas charnecas varridas pelo vento e seus pântanos estagnados, pode-se compreender o frenesi com que os humanos do mundo Punk-Gótico cobrem a terra com cidades.

O ambiente do Mundo das Trevas permeia as áreas selvagens. A linha de demarcação entre cidade e campo é estreita, e uma vez cruzada, o viajante humano vê-se em território alenígena. Há muito os campos são guardados pelos Garou selvagens e seu Impergium, e portanto os humanos temem e desconfiam instintivamente quando se encontram nas regiões sombrias distantes das luzes das cidades. Os moradores das cidades rurais tendem a ser tristes e reservados; muitos eventos estranhos ocorrem secretamente nesses locais. As pessoas do campo sabem que não se encontram sozinhas, e a superstição assombra as aldeias. Os jornais das cidades atribuem as ocasionais matanças bizarras a atos de assassinos seriais, mas os homens do campo conhecem a verdade.

Até mesmo os Garou, que chamam essas regiões de lar, conhecem apenas um pouco dos segredos da terra. De fato, os Garou mais sábios afirmam categoricamente que é melhor que alguns dos mistérios de Gaia não sejam desvelados. Gaia nem

sempre é uma mãe amorosa, e os lobisomens há muito sabem que certos lugares são tabu. Os Garou que se aventuram nesses lugares muitas vezes não retornam; os mais prudentes suspiram e encolhem os ombros. Essa é a vontade de Gaia...

Lobos

Os lobos selvagens estão virtualmente extintos. Umas poucas matilhas podem ser encontradas na Europa e nos Estados Unidos, mas a maior parte dos lobos encontra-se em zoológicos ou são submetidos a experiências de cruzamento. Apenas no Alasca, Canadá, Escandinávia e Sibéria eles ainda podem ser vistos em seu habitat natural.

Esta situação é desastrosa para os Garou. Os lupinos somam apenas 13% da população de Garou, o que significa que a parte lupina do sangue dos lobisomens diluiu-se perigosamente. Se desejam permanecer íntegros, os Garou precisam tanto da força de seus intelectos humanos quanto de seus instintos lupinos. Esse desequilíbrio crescente tem enfraquecido o corpo e a mente de muitos lobisomens (isto é particularmente verdadeiro em relação aos Presas de Prata). Muitos lobisomens enlouquecem; outros sucumbem à sedução da Wyrn.

Deve-se observar que os lobos não sofrem o Delírio; porém, um lobisomem enfurecido na forma Crinos aterrorizará até mesmo as matilhas de lobos. As matilhas que se confrontam com uma visão dessas costumam deixar seu território, para nunca voltar. Nesta era em que as florestas desaparecem e as cidades se agigantam, esse tipo de migração costuma ser fatal para os lobos.

Os Garou podem comunicar-se com os lobos da mesma forma como podem fazê-lo com os humanos; esta é uma ação automática se o Garou estiver na forma Lupus ou Hispo. Os Garou nas formas Hominídeo, Glabro ou Crinos nem sempre serão compreendidos.

Os Tempos Atuais

*Perambulando entre dois mundos, um morto,
O outro impotente e ainda em gestação.*

— Matthew Arnold, "Stanzas from the Grande Chartreuse"

A estagnação e a confusão do mundo moderno afetaram os Garou tanto quanto as outras criaturas. Enquanto nos velhos tempos havia grandes extensões de terras e territórios claramente definidos, nesta era de cidades e fábricas simplesmente não há terra suficiente no mundo. Enquanto os sítios sagrados têm sua energia drenada pela negligência dos humanos e por tramas sobrenaturais, as tribos e as seitas precisam competir por recursos, sejam espirituais ou mundanos. Os lobisomens de tribos diferentes, que um dia cuidaram uns dos outros como irmãos, agora fitam-se com orelhas arriadas e olhos premidos. Até mesmo as matilhas competem entre si por supremacia.

Muitos Garou, temerosos, cansados ou simplesmente enojados, dão as costas para seus deveres, buscando liberdade no anonimato. De fato, a apatia e o mal-estar encontram-se entre os maiores aliados da Wyrn. Em sua maioria, os Garou perderam sua chama. Eles lutam uns contra os outros na lama, procurando dominar alguma pequena matilha; agarram-se desesperadamente a seus domínios cada vez

mais reduzidos; ou simplesmente recolhem-se à segurança estagnada de sua tediosa existência humana. O cinismo e a insensibilidade são cada vez mais comuns, e o número de ronins (Garous que abandonam suas matilhas e tribos) aumenta com cada lua nova.

Agora, nesta idade de fumaça, concreto e ferrugem, quando os Garou estão mais fracos do que nunca, a Wyrn avançará facilmente. Sucumbirá o planeta ao grande câncer, ou poderão uns poucos guerreiros determinados dissipar o olho do ciclone?

Outros Licantropos

Os antigos foram pessoas, e também animais. Em forma, alguns pareciam humanos, enquanto outros caminhavam sobre quatro patas como animais. Alguns voavam como pássaros; outros nadavam como peixes. Todos tinham o dom da fala, assim como grandes poderes e mais inteligência que os animais e as pessoas.

— Lenda dos Okanogan (índios americanos)

Os Garou levaram seu Impergium não apenas contra os humanos, mas também contra as outras espécies de metamorfos do planeta. Em sua busca para provar sua supremacia entre as criaturas de Gaia, os Garou implementaram a Guerra da Fúria, dizimando todos aqueles que julgavam rivais. Os outros membros da Raça dos Metamorfos — os homens-gato, os homens-megatério, os homens-jacaré e outros — foram levados à extinção ou obrigados a viver em cavernas ou em regiões ermas. Depois os Garou esqueceram deles.

Porém, os outros licantropos não esqueceram, e alimentam desde então um ódio fervente. Escondidos em suas florestas e cavernas, sussurraram histórias sobre seus opressores Garou para seus filhos e para os filhos de seus filhos. Gradualmente os Garou passaram a ser vistos como demônios — para serem evitados ou (de preferência) mortos durante a noite.

Há muito tempo os Garou reconheceram seu erro e deixaram os outros licantropos viverem suas vidas. Mas agora que as regiões selvagens encolhem e o número de incursões humanas aumenta, faz-se necessário rever esta decisão. Os Garou e os outros licantropos têm sido, com uma frequência cada vez maior, obrigados a entrar em contato — normalmente com resultados violentos.

A Sociedade Garou

*Acredito em uma lei mais antiga
Quando dançávamos a uma batida diferente
Sim, estamos mudando nossas leis
Sim, estamos trilhando caminhos diferentes
Fale-me sobre a floresta que você já chamou de lar.*

— Dead Can Dance, "Tell Me About the Forest"

Os Garou são tão lupinos quanto são humanos, e sua sociedade reflete este hibridismo. As seções que se seguem descrevem suas instituições culturais e crenças.

Tornando-se Garou

Durante eras os Garou se reproduziram acasalando-se com humanos e lobos em proporções relativamente iguais, mantendo desta forma seu sangue relativamente puro. Nos primeiros dias, quando os humanos eram poucos e matilhas de lobos percorriam soltas o mundo, os Garou podiam esco-

lher à vontade seus parceiros de acasalamento. Determinados grupos de humanos e lobos tornaram-se favoritos de certas matilhas e, desta forma, nasceram as diferentes tribos e linhagens. Esses grupos tornaram-se conhecidos entre os Garou como rebanhos, e grandes batalhas foram travadas pelos melhores rebanhos.

Como o gene Garou é recessivo, nove entre dez crianças nascidas são humanos ou lobos normais. Essas crianças também são imunes ao Delfrio e muitas vezes ajudam seus irmãos em questões materiais (veja Parentes, adiante). Mesmo os poucos que se tornarão Garou passam suas infâncias como membros normais de suas espécies mundanas. Costumam ser vigiados à distância por sua família Garou. Os futuros Garou são doutrinados de forma diferente; eles têm sonhos estranhos e, algumas vezes, aterrorizantes; muitas vezes vagueiam sozinhos por horas ou dias, e são frequentemente incapazes de se relacionarem com seus pares. Também costumam sofrer uma ânsia inexplicável.

Entre os 10 e 16 anos de idade (se humano) ou entre um e dois anos (se lobo), o futuro Garou sofre outros traumas. Os lobos costumam ser banidos de suas matilhas, enquanto os humanos adolescentes são marginalizados ou internados em instituições. Nesse ponto, os Garou da tribo se apresentam, raptando a criança e orientando-a durante o choque da primeira transformação. O confuso e (muitas vezes) traumatizado adolescente Garou aprende os rudimentos da cultura tribal. Depois disso ele e outros “filhotes” são submetidos a uma provação selvagem de inteligência e força. Os Garou que sobrevivem ao Rito de Passagem são aceitos como membros autênticos — ainda que inexperientes — de sua seita e tribo.

Filhotes Perdidos

Nos últimos tempos os Garou têm descoberto mais e mais humanos *adultos* (ou, muito raramente, lobos) que possuem potencial para se tornarem lobisomens, mas que de alguma forma foram dados como perdidos por suas tribos e nunca submetidos a um Rito de Passagem. Esses indivíduos reprimiram tanto o aspecto lupino de si mesmos que não têm nenhuma noção de que o possuem. São conhecidos como “filhotes perdidos” e podem enlouquecer ou morrer de depressão. Restam tão poucos Garou, que a descoberta de um desses indivíduos perdidos é considerada um momento de grande alegria.

Raças

Criaturas beijando-se na chuva

Amorfas novamente no escuro

No jardim suspenso mudaram o passado

No jardim suspenso vestindo peles e máscaras.

— The Cure. “The Hanging Garden”.

Os Garou costumam viver entre a sociedade humana ou lupina antes de se tornarem Garou; este fator gera muitas perspectivas diferentes na vida.

Hominídeo: Os Garou hominídeos crescem na sociedade humana. Embora eles normalmente sejam marginais ou banidos, ainda assim conhecem como o sistema funciona. Compreendem e empregam as variações sutis do vocabulário hu-

mano e podem interagir com os humanos com uma facilidade bem maior que os outros Garou. (Repare que “hominídeos” refere-se a Garou nascidos em sociedades humanas, enquanto “humanos” refere-se à raça como um todo.)

Os hominídeos encontram-se em meio a um dilema moral. Eles reconhecem que a culpa da devastação ambiental cabe à sua espécie, mas não concordam com a aniquilação de sua gente. A culpa que sentem pela insensatez de sua raça costuma sintetizar-se em raiva pelos lupinos. Os Garou Hominídeos costumam insultar e escarnecer de seus irmãos lupinos, tratando-os como caipiras.

Certos grupos de Garou hominídeos, confiantes em sua superioridade, defendem que os lupinos não merecem viver se não se submeterem a eles. Estes Darwinistas Sociais acreditam que os Garou hominídeos, sendo predadores dominantes da espécie dominante, constituem o único ramo legítimo dos Garou.

Impuros: Embora os Garou impuros sejam os mais familiarizados com a cultura Garou, sob muitos aspectos eles são uma parte menor dela. Sua própria existência é uma mácula para os Garou, uma lembrança de seus pecados passados. Os impuros são estéreis e deformados, vítimas de seus genes recessivos. Geralmente são desprezados por seus pares, embora atualmente lhes seja permitido viver — os Garou não podem ser muito seletos ao escolher seus guerreiros e, de todas as raças, os impuros são os que assumem a forma de batalha Crinos com mais facilidade.

Surpreendentemente, poucos impuros deixam a tribo. Os humanos e os lobos notam facilmente as deformidades dos impuros, e a sociedade Garou ao menos lhes reserva um espaço, por menos privilegiado que seja. Como resultado do modo como são tratados, muitos impuros são hostis e cruéis, reforçando desta forma seus estereótipos como criaturas vis e primitivas. Contudo, alguns impuros são carinhosos e compreensivos. Um impuro com essas características é uma figura trágica, pois sua simpatia pelos outros raramente é retribuída.

Lupinos: Os Garou lupinos passam a maior parte de suas vidas entre os lobos. Os lupinos já constituíram uma proporção significativa da população Garou, mas agora são raros.

Os lupinos são criados como criaturas de instinto, tendendo a agir por intuição. Embora eles sejam sempre mais inteligentes que sua família de lobos, costumam desconhecer as sutilezas do pensamento elevado. Eles tendem a falar menos e a valorizar mais as ações que as sentenças completas (adotam uma espécie de linguagem monossilábica). Quando falam, comunicam-se diretamente, com pouca adulação, ironia, sarcasmo ou metáfora. Os lupinos abominam a hipocrisia, e os indivíduos odiados por eles sabem disso.

Isto não implica que os lupinos sejam estúpidos; pelo contrário, eles estão entre os Garou mais espertos quando é preciso levar as coisas a cabo, podendo engendrar planos elaborados para alcançar seus objetivos.

Os lupinos sabem perfeitamente que estão morrendo e que a culpa disto cabe principalmente aos humanos; por esta razão, e por constituírem uma minoria, os lupinos tendem a ser reservados, muitas vezes evitando a companhia de impuros e hominídeos. Muitos lupinos pertencem à tribo

genocida dos Garras Vermelhas, ou pelos menos concordam com sua política.

Caern

Ela me levou para sua gruta de elfo

E ali chorou e suspirou, consternada.

— John Keats, “La Belle Dame Sans Merci”

Dolmens. Menires. Cemitérios. Catacumbas. Lugares assombrados. Aquela casa assustadora no fim da rua.

Assim como o Sol tem suas manchas solares, lugares dos quais as chamas são expelidas ao espaço, também a Terra possui áreas nas quais a energia mística pura de Gaia vaza para o mundo. Os lobisomens constroem templos e santuários em cima desses pontos, que são então chamados caern. Drenando a energia dos caern, os Garou podem viajar entre eles, e até mesmo galgar vastas distâncias. Os Garou também podem usá-los como “para-raios” para convocar espíritos poderosos ou para evocar energias místicas assombrosas.

Para a vergonha dos Garou, outros seres conhecem a existência desses sítios. Os magos buscam caern e sistematicamente furtam sua energia (à qual chamam Quintessência). Os lacaios da Wyrn corrompem e ocupam os caern, tornando-os malignos (veja *Caern da Wyrn*, adiante). As fadas os utilizam como pontes entre seu mundo e a Terra.

Os caern são parte integrante da cultura Garou. Eles funcionam como locais de adoração, áreas de reunião e asilo para os lobisomens velhos demais para prosseguir a jornada da vida. Mesmo a saúde física e mental dos Garou é afetada pela proximidade dos caern. Sem a energia mística dos locais sagrados para agregar suas naturezas contraditórias, os lobisomens podem adoecer e morrer... ou enlouquecer.

Cada tribo possui seus próprios caern, embora existam alguns sítios comunitários. Esses sítios são apropriados à cada tribo — os Filhos de Gaia costumam encontrar refúgio numa clareira serena, enquanto os membros da Cria de Fenris preferem realizar festins em campos de batalha.

Os caern costumam ser dedicados a um determinado espírito, muitas vezes o espírito totem da tribo que mantém o caern. Os portais para os domínios desses espíritos podem ser abertos por aqueles Garou suficientemente poderosos e sábios para executar os procedimentos rituais corretos.

A Wyrn também possui seus sítios profanos; tais locais serão discutidos mais adiante neste capítulo, na seção *Caern da Wyrn*.

Caern Urbanos

Muitos caern foram engolidos pelas cidades em expansão. A maioria deles é neutralizada no processo, mas alguns sobrevivem, tornando-se oásis de poder místico em meio à desolação espiritual. Portanto, à medida que o número de caern selvagens diminui, os Garou precisam cada vez mais aventurar-se nas cidades para invadir o que já lhes pertenceu. Obviamente, os rituais executados nas cidades representam um grande risco, facilitando que os Garou sejam descobertos. Rituais nos quais os Garou correm na forma Crinos para assustar intrusos são imprescindíveis quando os lobisomens praticam adorações em caern urbanos.

Esse tipo de adoração encoberta proporciona material riquíssimo para a geração de lendas urbanas e histórias de ninar. Por exemplo, se os lobisomens realizam assembleias mensais num curral abandonado, o Delfrio garante que, instintivamente, as pessoas evitem esse local, especialmente quando a hora da assembleia se aproxima. Ninguém compreende porque esse desconforto é sentido e poucos são corajosos o bastante para invadir o “local assombrado” ou a região do “assassino do machado”, especialmente à noite.

A Litanía

A Litanía é a grande canção das eras e contém as tradições, os códigos e as leis dos Garou. Todos os Philodox devem sabê-la de cor, e a maioria dos bons Dançarinos da Lua conhecem uma parte significativa da Litanía. Os Fianna são os verdadeiros mestres da Litanía, e até mesmo seus Ragabash dominam a maioria de suas complexidades — o conhecimento ideal para se livrarem de vários problemas.

A Litanía é intrincada e, muitas vezes, confusa, mas suas complexidades atendem mais a um sentimento poético que a um propósito de adoração. A aplicação prática da Litanía é muito mais simples que os cânticos longuíssimos dos Fianna parecem indicar. Os Garou são um povo muito honesto, com pouca paciência para intrincadas manobras legais. Na maioria dos casos, um violador da Litanía está bastante ciente das consequências de seus atos.

Seguem-se alguns dos dogmas básicos da Litanía; existem muitos outros, freqüentemente variando de acordo com a seita ou a tribo.

Não cruzarás com outro Garou

Devido às deformidades e psicoses exibidas pelos lobisomens impuros (e o preconceito secular contra os Impuros), os Garou são proibidos de se acasalarem entre si. Os lobisomens devem buscar parceiros nas sociedades humana ou lupina. Este dogma corporifica uma das maiores tragédias Garou; os Dançarinos da Lua costumam levar as platéias às lágrimas com baladas sobre Garou que se apaixonam e não podem expressar essa paixão — ou que o fizeram e foram feitos em pedaços por sua tribo ultrajada.

Realidade: O número de impuros entre os Garou demonstra que esta lei não é mais tão inviolável quanto já foi — decerto não constitui crime capital, embora seja motivo de grande vergonha para os perpetradores e suas linhagens.

Combaterás a Wyrn Onde Quer Que Ela Esteja e Sempre Que Proliferar

Os Garou foram gerados, dizem os bardos, para lutarem contra a Wyrn; a maior parte da História de seus primórdios narra as batalhas entre seus grandes heróis e os lacaios da Wyrn. A maioria dos Garou honra essa tradição, pelo menos da boca para fora.

Realidade: Nos últimos tempos, muitos Garou esqueceram ou simplesmente ignoraram sua missão. Isso talvez tenha ocorrido devido à tensão política crescente, a competição por espaço para viver e a complexidade do mundo mortal.

Respeitarás o Território do Próximo

A prática deste trecho da Litania mudou durante os últimos séculos; os humanos se espalharam tanto que se tornou impossível para um indivíduo marcar seu território com urina. Ao entrar em território alheio, os visitantes ou imigrantes Garou precisam pedir permissão entoando o Uivo de Apresentação, recitando nome, seita, linhagem, totem e tribo.

Realidade: Os Andarilhos do Asfalto e outros Garou urbanos consideram pouco polido uivar em público e aceitarão receber um telefonema ou um fax de um visitante. Muitos Garou mais jovens ignoram inteiramente este trecho da Litania, considerando-a “fascista”.

Aceitarás uma Derrota Honrada

Os Garou admitem que são uma raça em extinção e que os duelos entre espécies ocorrem naturalmente. Percebendo que uma rotina regular de batalhas até a morte não serviria a qualquer outro propósito senão permitir o avanço da Wyrn, os Filhos de Gaia e os Fianna incorporaram este elemento na Litania. Em teoria, um combatente Garou pode decretar o término de um duelo expondo sua garganta; o oponente está comprometido por honra a aceitar a rendição. O perdedor não sofre nenhuma redução de Renome, embora o vencedor certamente possa adquirir Renome.

Realidade: Na prática, este elemento não é invocado com frequência. Certas tribos consideram a derrota vergonhosa, e que se dane a Litania se diz o contrário! Os Wendingo, os Presas de Prata, os Senhores da Sombra, e especialmente, a Cria de Fenris, perdem respeito considerável entre seus pares quando se rendem. Além disso, os lobisomens da Cria de Fenris são notórios por ignorar “acidentalmente” as rendições, retalhando as gargantas que lhes são oferecidas.

Submeter-te-ás aos Garou de Posto Mais Elevado

A natureza lupina dos Garou praticamente impõe uma estrutura hierárquica dentro de sua sociedade. Por isso implementaram os conceitos de Renome e Posto. Dentro dos limites da razão, qualquer requisição feita por um Garou de posto mais elevado deve ser obedecida.

Realidade: Muitos dos jovens homínídeos zombam da idéia de baixar as orelhas para um bando de esquálidos, encurvados e rabugentos velhos alfas de caninos rombudos. Os Roedores de Ossos ignoram inteiramente este trecho da Litania (do contrário, argumentam com um sorriso escarninho, passariam as vidas inteiras se submetendo aos velhos). Os Silenciosos, os Filhos de Gaia, os Portadores da Luz e outros lobisomens igualitários defendem o direito de escolher a pessoa a quem respeitar. Os Presas de Prata e os Senhores das Sombras, obviamente, reforçam este édito com garras de ferro.

Darás o Primeiro Quinhão da Matança ao de Posto Mais Elevado

Este trecho da Litania é muito defendido pelos velhos Garou, assim como por tribos como os Presas de Prata e os Senhores das Sombras, e relutantemente aceita pelo resto. A “cláusula da matança” também se aplica aos espólios de

guerra — portanto, em teoria, os fetiches mais poderosos da presa e coisas semelhantes devem ser oferecidas ao Garou de Renome mais elevado.

Realidade: Por sua própria natureza, as matilhas sujeitam todos os dogmas da sociedade Garou à interpretação. Poucas matilhas permitem que um membro receba a melhor parte todas as vezes. Um Garou que tente impor este édito provavelmente será obedecido, mas deve estar preparado para aceitar as consequências de sua ganância.

Não Comerás a Carne dos Humanos

Este trecho da Litania foi o primeiro cantado nos dias que se seguiram ao Impergium, e sua inserção costuma ser creditada aos Portadores da Luz. Eles atentam para o fato de que os Garou que consomem habitualmente carne humana costumam ser infectados pela Wyrn. Por outro lado, os canibais enfrentam muitas dificuldades caçando e matando as caças mais difíceis, como ursos, rinocerontes ou Malditos. Além disso, nos tempos modernos esta regra passou a servir uma função semelhante às leis “kosher”, que regem a alimentação dos judeus; as dietas carregadas de química dos humanos modernos tornam sua carne mais azeda e insalubre.

Realidade: Os Garras Vermelhas fazem pouco deste trecho da Litania; de fato, caçam e devoram humanos com frequência. Embora não gostem de admitir isso, muitos Garou que sucumbem ao frenesi acordam mais tarde com um gosto esquisito na boca.

Respeitará Aqueles Inferiores a Ti — Todos são Filhos de Gaia

Os Garou tendem a pensar em si mesmos em termos comunitários e, portanto, percebem que a maioria das criaturas têm algo de bom a oferecer ao todo. Esta Litania recorda aos Garou que eles foram criados como protetores do mundo. O ideal cavaleiresco está muito em voga em algumas seitas e os Garou que agem com bastante *noblesse oblige* podem adquirir Renome.

Realidade: Os Senhores da Sombra e a Cria de Fenris costumam obedecer a este édito apenas da boca para fora e o apagam da Litania se pudessem. Os Roedores de Ossos cnicamente ridicularizam a situação porque, como não há ninguém inferior a eles na hierarquia, não precisam respeitar ninguém. Muitas assembléias tribais ignorarão um Garou mais jovem, tomado pelo frenesi e na forma Crinos, que mata impiedosamente um ser inferior, como um cervo ou um humano.

Não Levantarás o Véu

Este talvez seja o trecho menos violado da Litania. Não há “realidade” aqui — os Garou estão cientes que tanto a Wyrms quanto a Inquisição os caçam. Os Garou que desobedecem este édito morrem pelas garras de seus irmãos.

Não Serás Fardo Para teu Povo

Nos tempos antigos, um Garou ferido, enfermo ou envelhecido era simplesmente feito em pedaços pelos seus pares. Porém, com o tempo, passou a ser considerado mais digno deixar que o próprio Garou acabasse com sua vida.

Realidade: Os Filhos de Gaia acreditam piamente na morte natural e defendem seus velhos contra os ataques perpetrados por outras tribos. Alguns Garou mais velhos ou feridos, particularmente aqueles fracos demais para mudarem de forma, aceitam a vergonha de retornar à sociedade humana ou lupina para morrerem.

Em Tempos de Paz, o Líder Poderá Ser Desafiado a Qualquer Momento

Embora os Garou sejam conhecidos por sua mentalidade voltada para a vida em matilhas, isto não significa que precisem obedecer a seus líderes como escravos. Se não houver nenhuma ameaça imediata pendente, um Garou de posto adequado pode desafiar outro pela posição de liderança. Para isso é estabelecida uma espécie de competição. Se o desafiante vencer, ele assume o comando; se perder, deve aceitar de bom grado as ordens do líder.

Realidade: Um líder extremamente forte e habilidoso costuma ser virtualmente imune a desafios. Algumas matilhas inescrupulosas prestam uma série de desafios subsequentes ao líder, cansando-o e desta forma assegurando que pelo menos um membro da matilha obtenha a posição de liderança. Certos líderes ardilosos entre os Roedores de Ossos e os Senhores da Sombra já declararam estados contínuos de lei marcial.

Não Desafiarás teu Líder em Tempo de Guerra

Certas criaturas da Wyrms são monstruosas em tamanho e poder, e nenhum Garou pode derrotá-las. Para combater tais criaturas com sucesso é vital estabelecer táticas de matilha, e a obediência é essencial para que essas táticas sejam bem sucedidas. Nas batalhas, a palavra do líder é lei imutável. Um Garou que desobedecer um superior será destruído assim que as circunstâncias permitam.

Realidade: Se estiver claro que o líder é incompetente, corrompido pela Wyrms ou sob o controle da magia, os juizes da Meia Lua costumam ignorar a “insubordinação” de um Garou cujas desobediências salvem uma matilha ou seita. Infelizmente, a esse insubordinado é negado qualquer Renome por violação técnica da Litania.

Não Desempenharás Nenhuma Ação que Cause a Violação de um Caern

Como a cláusula precedente sobre o Véu, esta regra é muito respeitada. Os caern são a seiva da vida de Gaia, e se forem destruídos, os Garou cessarão de existir. Até mesmo um Garou que conduza acidentalmente um inimigo a um caern costuma ser punido severamente.

Justiça

As Regras estão gravadas em pedra

*Quebre as regras e você não ganhará nenhum osso,
Tudo o que conseguirá é que o ridicularizem, que rião de você
E uma viagem para a Casa da Dor*

— Oingo Boingo, “No Spill Blood”

Os Garou não são uma raça rígida e doutrinatória. Uma explanação simples sobre uma determinada injustiça costuma ser o bastante para resolver um problema pendente. A maioria das disputas são resolvidas através de uma reprimenda, um mediador, ou, se necessário, um duelo. A mera desaprovação da matilha, seita ou tribo costuma bastar para corrigir esses seres intensamente comunitários. Consequentemente, entre os Garou os crimes e os criminosos são raros.

A despeito disso, as leis e tradições costumam ser quebradas. Nesses casos a seita ou a tribo encaminha o perpetrador à justiça. A Cria de Fenris prefere julgamento por combate, enquanto os “tribunais” dos Roedores de Ossos são informais e sujeitos a subornos desavergonhados. Os Filhos de Gaia costumam resolver as questões de forma simples e limpa, com apenas um único árbitro; em contraste, as Altas Cortes dos Senhores das Sombras são terríveis, com interrogatórios intermináveis e provações extenuantes. Os Uktena usam diversos espíritos estranhos para aterrorizar o acusado e levá-lo a dizer a verdade, enquanto os Andarilhos do Asfalto recorrem a testes de polígrafo e procedimentos modernos de criminologia.

Algumas vezes os líderes de uma seita ultrajada oferecem uma recompensa pela captura (ou a pele) de um violador. Esta recompensa consiste de bens e treinamento, e pode ser substancial. Alguns Garou mais jovens trabalham como investigadores e caçadores de recompensas em tempo integral, viajando de seita em seita e capturando lobisomens criminosos.

Estruturas de Organização e Poder

*Poder e igualdade: estou saindo para consegui-los
Conheço alguns de vocês que não fazem isso.*

— Public Enemy, “Party of Your Right to Fight”

A hierarquia Garou varia de tribo para tribo; obviamente, a estrutura social dos Filhos de Gaia é menos estratificada que a dos Senhores das Sombras. Ainda assim os Garou são parte lobos, e o instinto desempenha um papel importante na forma como eles se relacionam entre si.

As unidades sociais dos Garou, de matilha para tribo, são notavelmente semelhantes em estrutura, variando apenas em tamanho. Num estado inicial estabelece-se uma hierarquia e se escolhe um indivíduo como líder, ou alfa. Embora a sociedade dos Garou se divida em várias camadas sociais amplas, existem poucos indivíduos absolutamente iguais perante a sociedade. Algumas tribos e seitas estabelecem as posições de seus membros pela força bruta; a maioria, porém, usa o sistema de Renome para determinar a hierarquia. Este sistema canaliza a ambição de forma positiva — se um valentão deseja ser líder, deixe-o sair e matar alguns Malditos para provar seu valor!

Embora este “sistema de castas” soe um pouco Orwelliano, é importante lembrar que é o instinto dos Garou que o consolida; cada fibra do ser de um lobisomem insiste que ele permaneça em seu lugar. Os lobisomens superiores raramente abusam dos subordinados, e estes, por sua vez, estão satisfeitos em ser vassalos leais. Se isto lhe soar servil demais — bem, já prestou atenção no comportamento de seu cãozinho de estimação?

Além disso, embora a hierarquia de um grupo de lobisomens seja sempre cristalina, ela pode mudar como mercúrio diante de desafios lançados ou recebidos. O líder de matilha de ontem pode ser o pobre-diabo de hoje (e o líder de matilha de amanhã!).

A estrutura social respeita o ideal de interação Garou; as tribos que enfatizam a individualidade, como os Portadores da Luz e os Silenciosos, são vistas com preconceito ou suspeita. Como os membros dessas tribos não se enquadram no sistema, os outros Garou costumam não saber como lidar com eles.

Quando dois Garou de Posto ou Renome muito díspares interagem, a posição relativa de cada Garou é bastante aparente. Mas as coisas não são tão simples quando o Posto ou Renome é equivalente. Quando dois Garou de influência aproximadamente igual clamam domínio, a situação torna-se problemática e perigosa. Uma das funções mais importantes da sociedade Garou é estabelecer como os seus membros devem disputar posições de liderança sem matar uns aos outros. O protocolo elaborado que cerca essas disputas tem funcionado de forma admirável, permitindo a cada Garou que se destaque em sua especialidade. Portanto, o melhor guerreiro pode liderar a tribo ou a seita numa batalha, apenas para mais tarde ser derrotado num desafio mental pelo mais astuto durante uma situação que exija inteligência e esperteza. Se a situação envolver negociações, um Garou que se destaque num confronto verbal derrotaria

prontamente o Garou astuto, sendo assim promovido a líder para usar suas habilidades para o benefício de todos, e assim por diante. Em última análise, a liderança é uma aquisição temporária de privilégios por serviços prestados à comunidade Garou.

Mas nos últimos tempos essa situação vem se alterando. Talvez em função da súbita predominância de sangue humano nas veias dos Garou, ou da insidiosa ação da Wyrn em seu íntimo. Seja qual for o motivo, cada vez mais busca-se a liderança pela liderança, mais pelos privilégios e pela sensação de controle que ela proporciona que pelo bem do grupo. Pela primeira vez na História dos lobisomens, certas seitas e grupos tribais estão sendo governados por líderes “permanentes” — muitas vezes ditadores sanguinários que mantêm sua posição através da intimidação e da violência.

Política

Os Garou não são criaturas insidiosas por natureza. Até mesmo os mestres da politicagem entre os lobisomens — os Andarilhos do Asfalto e os Senhores das Sombras — são crianças inocentes quando comparados à Família e suas manipulações seculares. Os Garou tendem a confiar em si mesmos para alcançar seus objetivos.

A política simples dos Garou é muito antiga. O Garou mais sábio, renomado ou experiente no assunto é consultado, e o grupo como um todo escuta seu conselho, geralmente seguindo-o. Esse método funcionava quando a Terra era grande e imaculada e os Garou a percorriam sem desarmonias ou conflitos.

Mas no último século a redução das áreas selvagens forçou os Garou a habitarem muito próximos uns aos outros. Garou começou a combater Garou, tribo voltou-se contra tribo. Com a desconfiança externa veio a dissensão intertribal, enquanto os Garou começam a questionar a sabedoria e a veracidade de seus líderes.

À medida que os jovens desdenham dos velhos e os velhos acusam os jovens de serem uma geração perdida, e que os nobres Presas de Prata tornam-se mais instáveis, os Garou inescrupulosos têm conseguido canalizar o tumulto para sua vantagem, extraindo poder pessoal dos Garou e da sociedade humana. Os Andarilhos do Asfalto sentam-se em seus refúgios informatizados e ditam a política para a cadeia de comando subordinada a eles; a Cria de Fenris governa pela força bruta; e os Senhores das Sombras tornam-se mais maquiavélicos em suas tentativas de controlar todos os Garou.

Predominância

A hierarquia dos Garou flutua constantemente, assegurando desta forma que os lobisomens mais aptos liderem os outros numa determinada situação. Como os lobisomens testam-se eternamente uns aos outros, a sociedade Garou desenvolveu uma variedade de competições para estabelecer a predominância.

A predominância é o cerne da existência Garou. Os desafios formais e informais ocupam a maior parte de muitas assembleias. Normalmente o lobisomem desafiado pode decidir os detalhes da competição. Existem três formas básicas de estabelecer a predominância: o Olhar, o Jogo e o Duelo.

O Olhar é uma competição de força de vontade. Dois Garou fitam os olhos um do outro até que um deles desvie o olhar. Apesar de ser a competição mais simples, oferece seus perigos: ocasionalmente durante essa competição os lobisomens são tomados pelo frenesi.

O Jogo é a competição predileta dos Portadores da Luz, Andarilhos do Asfalto e outras tribos intelectualizadas. No Jogo, os Garou travam uma competição de habilidades ou inteligência: um concurso de charadas, uma partida de xadrez ou alguma coisa parecida. O Jogo costuma ser considerado uma forma válida de estabelecer a predominância quando se enfrenta dilemas intelectuais; é menos usado quando a situação iminente exige a força de um guerreiro.

O Duelo é exatamente o que o nome implica: um combate. O vencedor torna-se o líder. É raro que os duelos sejam propositalmente fatais, mas também é comum que os competidores sejam tomados pelo frenesi. Certas tribos, como a Cria de Fenris, adotam exclusivamente este tipo de competição.

O Garou derrotado numa competição de predominância deve demonstrar submissão imediatamente, seja caindo por terra, expondo a garganta, urinando ou mostrando a bunda — o que conseguir fazer. Geralmente, quanto mais próxima a forma hominídea do Garou se encontrar, menos visível será a reação. Se não for demonstrado nenhum sinal de submissão, o vencedor estará, por tradição, livre para atacar o perdedor.

Linguagem

Os Garou possuem linguagem própria, inventada pela tribo dos Fianna no passado nebuloso. Todos os Garou aprendem essa linguagem imediatamente depois do Rito de Passagem, e embora de região para região existam diferenças em sotaque e dialeto, quaisquer membros da sociedade Garou podem comunicar-se entre si. Porém, muitas palavras novas podem ser mal interpretadas por Garou isolados. Além disso, os Lunáticos e os filhotes perdidos, aqueles que nunca descobriram sua verdadeira natureza, não conhecem a língua Garou.

A linguagem Garou contém muitos aspectos psicológicos interessantes. Nela, a linguagem corporal e o tom são tão importantes quanto as próprias palavras. Há tantas metáforas para cheiros quantas há para visão. Por último, certas palavras não podem ser pronunciadas pela garganta de um humano ou lupino e, portanto, requerem um grau de transformação parcial; a maioria dos Garou consideram essas palavras “difíceis”.

Como mencionamos anteriormente (veja *Lobos*), os Garou na forma Hispo ou Lupus podem se comunicar livremente com os lobos. Os Garou em outras formas podem tentar isso também, mas podem ser mal compreendidos. Ao contrário da linguagem Garou, a capacidade de se comunicar com lobos é uma capacidade inata.

Uivos

Os uivos dos lobisomens são suas formas de expressão mais poderosas e evocativas. Uivando, os Garou podem condensar enormes quantidades de informação numas poucas

palavras. Dominar o uivo é o trabalho da vida de um Dançarino da Lua (para a irritação de seus amigos de orelhas pontudas, se ele não for talentoso).

Os uivos costumam ser iniciados por um Garou, mas outros se juntam prontamente ao primeiro. Qualquer que seja o uivo empregado, despreza-se a harmonia, valorizando-se a cacofonia. Quando dois Garou atingem a mesma nota, um instintivamente eleva o registro, mantendo assim a dissonância. Através dessas técnicas consegue-se fazer com que a matilha pareça maior do que realmente é, de modo a intimidar os inimigos.

Existem vários tipos de uivos; eis os mais comuns:

- **Hino de Guerra** — Os Dançarinos da Lua elevam este inspirador grito de guerra para congregar seus irmãos para a batalha, ou para animá-los se perderam o ânimo.

- **Chamado de Socorro** — Usado pelos Garou para pedir a ajuda de sua matilha. Embaraçoso, mas ocasionalmente necessário. O uivo soa um pouco como o latido de um cachorrinho pela mãe.

- **Chamado para a Caçada** — Uma ulução longa e baixa usada para alertar a matilha sobre a posição e o tipo da presa.

- **Cântico de Desafio** — Inventado pelos Fianna, o Cântico é um recital sistemático do nome de um indivíduo, sua matilha, seita, linhagem tribo e façanhas, seguido por um insulto criativo aos hábitos pessoais desse indivíduo, sua ascendência e façanhas. Obviamente, este uivo é usado para iniciar duelos.

- **Maldição de Desonra** — A seita ou tribo usa este rosnado para desonrar e escarnecer daqueles que caíram em desgraça.

- **Réquiem dos Caídos** — Este é um uivo lúgubre, baixo e longo, empregado como um réquiem por aqueles que morrem de forma honrosa; o volume e a duração dependem da posição do falecido na sociedade Garou.

- **Rosnada de Precedência** — Uivado por um Garou que deseja travar um combate lobisomem-a-lobisomem com um inimigo. A rosnada não precisa ser atendida pelos indivíduos de maior Renome, mas geralmente ela é.

- **Canção de Escárnio** — Este é um tom particularmente irritante que os Ragabash acrescentam aos outros uivos. Ele não falha em enfurecer Ahroun, Senhores das Sombras, etc. É um gesto insultoso — o equivalente Garou a mostrar o dedo médio.

- **Sinfonia do Abismo** — Um ganido reverberante e enlouquecido, usado pelos Dançarinos da Espiral Negra durante as caçadas. A canção é planejada para aterrorizar as presas, e normalmente funciona.

- **Grito de Alerta** — Este uivo é um sinal geralmente mais perigoso, usado com frequência para avisar sobre desastres naturais.

- **Aviso sobre a aproximação da Wyrn** — Um uivo muito agudo, emitido numa série de rajadas em estacato. Emprega-se este uivo para anunciar a presença dos lacaios da Wyrn.

Títulos

Maior em posto: -rhya

Honrado equivalente/quase equivalente: -yuf

Inferior: não se acrescenta nenhum título ao nome

Da Wyrn, traidor: -ikthya

As Matilhas

Não lhes cabia responder

Não lhes cabia raciocinar

Cabia-lhes apenas trabalhar e morrer

Ao vale da Morte

Cavalgaram seiscentos homens.

— Lord Alfred Tennyson: “A Carga da Brigada Ligeira”

Os Garou são criaturas intensamente comunitárias que se agrupam por instinto. A matilha é a unidade social Garou mais básica e antiga. É também a comunidade mais fechada. Uma matilha consiste de dois a 10 Garou unidos por um propósito comum e por um totem espiritual. O propósito de uma matilha pode ser específico e finito como “Impedir a empresa Pentex de expandir-se para o Parque Nacional Happy Acres”, ou geral e duradoura como “Destruir os lacaios da Wyrn que cruzarem nosso caminho”. Algumas matilhas duram semanas; outras, vidas inteiras.

Enquanto uma matilha existir, seus membros se mantêm unidos por laços muito profundos. A amizade humana combina-se com o instinto lupino de forjar elos praticamente indestrutíveis. Em muitas situações a matilha parece orientada por uma mesma mente; as outras criaturas que observam uma matilha de lobisomens em ação costumam se perguntar se eles compartilham um elo telepático. Os membros individuais de uma matilha podem nutrir certa rivalidade ou mesmo animosidade pelos outros membros, mas é muito raro o lobisomem que não defende seu companheiro de matilha até a morte.

Quando uma matilha é criada, um totem espiritual especial costuma ser associado a essa matilha num grande ritual. O espírito serve à matilha como um guardião, guia e enviado aos seus amigos na Umbra. Quando a matilha alcança seu objetivo e se separa, o espírito é libertado.

Linhagem

O velho ditado “você pode escolher seus amigos, mas não seus parentes” cai como uma luva para os Garou. Se os membros de uma matilha são os amigos que um lobisomem escolhe, a linhagem é a família da qual ele jamais escapa. A linhagem de um lobisomem determina amplamente o respeito inicial recebido por um Garou. Os membros de uma linhagem reprimem e punem os Garou errantes que “envergonham a linhagem” — i.e., que fazem tudo que os membros mais velhos da linha julgam errado.

Certas linhagens antigas (particularmente aquelas entre os Presas de Prata) constituem poderes em si mesmas, possuindo hordas de Parentes, propriedades palacianas e muitos membros puro-sangue. Essas linhagens podem ser muito úteis, mas exigem muito de seus jovens. As linhagens muitas vezes são grandes elos entre os homens e os Garou, e nos dias vindouros as linhagens podem tentar assumir posições de destaque na sociedade humana.

A Seita

Os Garou que vivem próximos e guardam um determinado caern são conhecidos coletivamente como uma seita. A maioria das seitas se originam de uma tribo, mas nos últimos anos, à medida que o número de caern cai, têm-se formado seitas multitribais. As seitas multitribais são bastiões da tolerância numa raça crescentemente xenofóbica, podendo ser a única esperança de salvação dos lobisomens.

A seita executa funções sociais, políticas e religiosas, mas sua função primária é proteger seu caern e sua Ponte da Lua. Como muitos membros de seitas são Garou mais velhos que se estabeleceram para permanecer em vigilância constante, a seita costuma usar matilhas de Garou mais jovens em missões. A colaboração da seita da área é vital: seus membros são os olhos e ouvidos da região, e muitas vezes percebem os problemas muito antes das matilhas.

A Tribo

A tribo é a maior unidade social dos Garou — as “espécies” dos Garou, se você preferir. A tribo de um lobisomem determina seu arcabouço cultural, formação e, muitas vezes, as características físicas. Tribos diferentes controlam áreas diferentes e possuem filosofias diferentes. O augúrio de um lobisomem costuma ser interpretado através das lentes de sua tribo — um Ragabash dos Roedores de Ossos pode ser um batedor de carteiras, enquanto um Andarilho do Asfalto, um vigarista refinado; um Silencioso, um gatu-no astuto; um Senhor da Sombra, um político maquiavélico; e um Cria de Fenris, um assassino.

As Treze Tribos

Um dia existiram muitas tribos de Garou, cada uma com uma esfera de ação própria, mas o tempo e a Wyrn vêm reduzindo gradualmente o número dos lobisomens. Hoje existem apenas 13 tribos não contaminadas. São elas:

Fúrias Negras — Estas são as vingadoras da Wyld. A tribo das Fúrias Negras é composta quase inteiramente por mulheres. As Fúrias Negras originaram-se na Grécia antiga, onde suas campanhas particularmente violentas contra o Impergium inspiraram no povo da região uma série de mitologias assustadoras. Elas vivem nas profundezas das regiões selvagens e são adoradoras fiéis da Wyld; emergem apenas para investir contra aqueles que profanam os cada vez menos numerosos lugares místicos do mundo.

Roedores de Ossos — A mais inferior das tribos. Os Roedores de Ossos vivem precariamente nas ruas dos bairros pobres das cidades. Frequentemente assemelhando-se mais a chacais que a lobos, estes lobisomens desprezados pelos outros Garou possuem uma inclinação notável para a sobrevivência. Eles talvez sejam os membros mais astutos de sua espécie. Cínicos e pragmáticos, os Roedores de Ossos há muito renunciaram aos ideais elevados dos outros Garou; eles fazem o que têm de fazer para sobreviver a cada dia.

Filhos de Gaia: De todos os Garou, os Filhos de Gaia são aqueles que se encontram em maior harmonia com a vontade coletiva do planeta. Os Andarilhos do Asfalto procuram alterar o planeta, os Senhores das Sombras planejam dominá-lo e os Portadores da Luz tentam transcendê-lo; apenas os Filhos de Gaia buscam a unidade verdadeira. Eles

preferem uma existência harmoniosa e pacífica, mas quando necessário podem ser tão impiedosos quanto a ordem natural à qual servem.

Fianna — Mestres da linguagem e da música, os Garou celtas conhecidos como Fianna são os preservadores da História e da cultura dos lobisomens. Coletivamente, são os Garou mais criativos. Eles preferem ocupar seus dias com jogos de palavras, canções, bebidas e festas. Contudo, quando enraivecidos, esses descendentes dos poderosos lobos selvagens encontram-se entre os Garou mais violentos e incansáveis.

Cria de Fenris — É dito entre os Garou que os membros da Cria de Fenris deixariam de bom grado serem devorados por um demônio da Wyrn apenas para poderem arrancar-lhe a língua antes de morrerem. Conhecidos como os prenunciadores da guerra e da destruição, os membros da Cria de Fenris são bárbaros selvagens que vivem para combater. A Cria é formada por tropas de choque, sempre na linha de frente na guerra contra a Wyrn. Sua fúria e sede de sangue enervam os outros Garou, que tremem ao ver como se lançam, rosnando e uivando para seus inimigos.

Andarilhos do Asfalto — A maioria dos Garou acredita que a cidade seja um abismo de concreto pronta para engolir a todos eles. Não os Andarilhos do Asfalto. Esses Garou astutos e rebeldes há muito se adaptaram à cidade e agora são fontes de tecnologia e riqueza. Dispostos a aceitar o mutante ambiente urbano e a se envolverem em diversas atividades pouco salutares nele, os Andarilhos do Asfalto talvez sejam os Garou menos confiáveis. Seus contatos, sua riqueza e suas hordas de elementais urbanos garantem que poucos ousem expressar abertamente essa antipatia.

Garras Vermelhas — Composta inteiramente por Garou lupinos, a tribo conhecida como Garras Vermelhas admite apenas uma forma de preservar Gaia: o extermínio — até o último dos usurpadores hominídeos. De todos os lobisomens, os Garras são os que se encontram mais em contato com suas naturezas bestiais — para o bem e para o mal. Eles recordam muitos segredos da natureza, segredos que até mesmo os outros Garou já esqueceram.

Senhores das Sombras — Frios, rúgidos, vingativos e rudes, os Senhores das Sombras são os cavaleiros negros dos Garou. Poderosos nas batalhas e astutos nos tempos de paz, os Senhores das Sombras percorrem as trilhas da ambição e da conquista. Não há quem duvide de sua coragem e tenacidade, nem de sua arrogância. Nada pode deter os Senhores das Sombras em seu propósito de dominar todos os Garou e humanos. Embora os Senhores das Sombras não gostem de admitir, vários membros de seu clã já foram seduzidos pela Wyrn com uma promessa de poder.

Silenciosos — Os mais misteriosos dos Garou, os Silenciosos não mantêm casas permanentes, mas vagueiam de caern em caern e através dos reinos selvagens, urbanos e espirituais que desejarem. Viajar é sua existência, e poucos conhecem os segredos dos mortais e dos espíritos como eles. Os Silenciosos são pessoas lacônicas, e pouco se sabe sobre eles, a não ser que sempre parecem cientes de eventos antes que aconteçam.

Presas de Prata — Não existem lobisomens mais reverenciados que os membros da tribo aristocrática conhecida

como os Presas de Prata. Encontre um herói poderoso, um sábio ou um contador de histórias conhecedor dos épicos Garou, e quase sempre essa pessoa será um Presa de Prata. Porém, nos últimos anos uma estranha enfermidade tem afligido essa nobre tribo. Cada vez menos crianças nascem nela, e muitas delas demonstram as características inquietantes daquilo que apenas recentemente os Garou passaram a chamar loucura. Embora os Presas sejam puros e belos na aparência, a doença lentamente corrói a nobreza dos Garou.

Portadores da Luz — Espiritualistas místicos e meditadores, os Portadores da Luz vagueiam em busca de conhecimento. Talvez os lobisomens mais sintonizados com sua natureza interior, os Portadores da Luz viajam às regiões mais escuras e solitárias do mundo, protegendo os fracos da Wyrn. Nisto não há quem se compare a eles, pois seu entendimento interior lhes permite praticar disciplinas de artes marciais e executar práticas ignoradas pelos Garou.

Uktena — Os Uktena são os remanescentes de uma das três grandes tribos de Garou da América do Norte. Espertos, reticentes e reservados, os Uktena certamente compreendem os caminhos do espírito melhor que os outros Garou. O uso que eles destinam a seu conhecimento é menos certo. Secretos e sombrios, os rituais e as Assembléias da tribo são realizados em lugares escuros. Alguns se perguntam se os Uktena já não estão corrompidos. Apenas o medo supersticioso (reforçado pelo formidável poder tecnológico dos Uktena) impede os outros Garou de tentar arrancar à força algumas respostas.

Wendigo — Os fantasmas cinzentos das florestas densas, os Wendigo já correram livremente por toda América do Norte, como o fizeram os índios que lhes proviam seu rebanho humano. Mestres da sobrevivência, dos espíritos e da guerra, os Wendigo foram praticamente exterminados pelas práticas genocidas dos europeus. Os remanescentes da tribo agora vivem na taiga canadense, onde travam uma luta sem tréguas para conseguir de volta as terras que já foram deles.

As Tribos Perdidas

Houve um tempo em que as legiões dos Garou eram grandes, mas as práticas genocidas da Wyrn mudaram esse quadro. Tribos inteiras de lobisomens foram varridas através das maquinações da Wyrn. A litania dos mortos é longa, mas três tribos perdidas destacam-se entre as outras.

Os Uivadores Brancos

Os bardos Garou entoam réquiens lamentando a perda dos Uivadores Brancos. Eles eram os guardiães do norte, e caminharam para um abismo da Wyrn para desafiar os horrores que ele continha. Quando emergiram, eles mesmos se haviam tornado horrores: mutantes deformados que se autodenominaram Dançarinos da Espiral Negra (veja *Dançarinos da Espiral Negra*). Raramente se fala dos Uivadores Brancos, a não ser quando seu destino terrível se avulta sobre as cabeças dos Garou.

Os Croatan

Os bardos Garou entoam épicos celebrando o valor dos Croatan. Esta tribo já foi a guardiã orgulhosa das praias da

América do Norte. Eles sacrificaram sua vida coletiva para banir a besta da Wyrn conhecida como Devorador de Almas, que viajou para o Novo Mundo com os colonizadores Roanoke. Apenas os entalhes numa árvore retorcida registram os feitos valorosos dos Croatan, mas os Garou lembram.

Os Bunyip

Não há canção para os Bunyip, pois a lembrança dessa tribo traz à tona uma grande vergonha dos Garou. Sob muitos aspectos, foram os Bunyip que tiveram o destino mais trágico de todas as tribos perdidas. Os Bunyips foram mortos não pelas maquinações da Wyrn, mas pelos seus próprios irmãos. Os Garou europeus e seus Parentes, desesperados por uma nova terra longe da Wyrn, invadiram os territórios dos Bunyip. Durante os séculos seguintes, os Bunyip e seu rebanho, os lobos da Tasmânia, foram caçados até a extinção.

Ronins

Através das eras, a despeito do grande estigma que caracteriza esse ato, certos Garou sempre escolheram (ou foram forçados a escolher) seus próprios destinos, livres das restrições impostas por matilha, seita ou tribo. Esses Garou receberam muitos epítetos durante os anos; o mais recente é a palavra japonesa ronin, ou “homem onda”. O Garou ronin — como seu congêneres samurai — sobe e desce no mar da vida sem propósito ou direção.

Os ronins não possuem posições na sociedade Garou; eles podem adquirir os Dons e outros ornamentos de um determinado Posto (embora isto seja difícil — pode-se encontrar mentores, mas eles são do tipo que requerem subornos) mas não possuem nem a posição nem a responsabilidade de seu Posto. Os ronins são marginalizados pelos outros Garou, mas nos últimos tempos seus números têm aumentado muito.

Alguns ronins enlouquecem ou são infeccionados pela Wyrn. Esses andarilhos solitários são responsáveis por muitas lendas de “lobisomens comedores de gente” e coisas do tipo.

Parentes

*Não, não sou o Príncipe Hamlet, nem desejaria ser -
Sou apenas um criado, que para facilitar o progresso
Abrirá uma cena ou duas.*

— T.S. Elliot, “A Canção de Amor de J. Alfred Prufrock”

Para se reproduzirem, os Garou precisam acasalar-se com outros humanos ou lobos. Como o gene dos Garou é recessivo, a maioria desses cruzamentos produzem crianças que são, para todos os efeitos, membros normais de suas espécies. Porém, essas crianças são imunes ao Delírio e podem interagir com os lobisomens. Esses humanos ou lobos são conhecidos como Parentes.

Os Parentes, particularmente os Parentes humanos, são vitais para a existência Garou. Como não são tomados pelo frenesi nem entram em Delírio, os Parentes podem infiltrar-se livremente na sociedade humana para executar missões para seus primos. Certas tribos, como os Andarilhos do Asfalto e os Senhores das Sombras, possuem grandes redes de Parentes. Muitos destes mantêm posições de destaque entre os humanos, embora a oposição dos vampiros tenha impedido a proliferação do domínio dos Parentes.

A maioria dos Parentes não possui poderes especiais além

de sua capacidade de fraternizarem com os Garou. Contudo, há rumores de que alguns Parentes seriam capazes de aprender os Dons, embora sejam poucos os lobisomens que se disporiam a ensiná-los.

Assembléias

As reuniões Garou são conhecidas como assembléias. As assembléias combinam funções sociais, religiosas e políticas, sendo, portanto, muito importantes. Nelas os Garou unem-se uns aos outros e reafirmam seus compromissos com suas espécies e com Gaia. Os Garou que evitam as assembléias com frequência são vistos com suspeita por seus irmãos.

As assembléias costumam ser realizadas em noites de lua cheia. Ocorrem sempre em um caern, e muitas envolvem a conjuração de espíritos. Nas assembléias são debatidas questões políticas, discute-se planos para o futuro, honra-se heróis, pune-se violadores da Litania e — o mais importante — o caern é recarregado através da paixão (e da Gnose) gasta durante a cerimônia. Nas assembléias frequentemente são abertas Pontes da Lua, permitindo a passagem entre caern.

Os Philodox cuidam dos aspectos “comerciais” das assembléias, enquanto os Galliards organizam os eventos sociais e a narração de histórias.

Tipos de Assembléias

Existem muitos tipos de assembléias, variando em tamanho, propósito e número de Garou presentes.

- **Assembléia de Seita:** Este é o o tipo mais comum de assembléia, sendo realizada mensalmente no caern da seita. Qualquer Garou pode comparecer, mas aqueles que não pertencem à seita não são vistos com bons olhos.

Além de suas outras funções, estas assembléias ajudam a recarregar o caern da seita.

- **Assembléia Geral:** Convoca-se uma assembléia geral para discutir questões muito importantes que afetam uma tribo inteira. Exige-se o comparecimento de todos os Garou das cercanias.

- **Conclave:** Os Conclaves são as maiores assembléias. Todos os lobisomens, a despeito de matilha, seita ou tribo, são bem-vindos e obrigados a comparecer a eles. Os Conclaves são realizados apenas para discutir os assuntos mais delicados e críticos. São, portanto, extremamente raros.

Um conclave precisa ser organizado por cinco anciões Garou pertencentes a cinco tribos diferentes. Normalmente convoca-se conclaves durante uma assembléia normal; o conclave é então marcado para ocorrer no sítio da assembléia, dali a três meses exatos. Enquanto isso, mensageiros atravessam a região (ou o continente ou, raramente, o mundo) anunciando a reunião de caern em caern.

Assembléias Tribais

- **Fúrias Negras** — As Fúrias realizam suas assembléias em locais idílicos e isolados, como clareiras distantes e lagos plácidos. Muitos de seus rituais verbais envolvem cânticos corais e declamação de versos. Também realizam caçadas sagradas durante suas assembléias, e qualquer animal ou humano (particularmente os machos humanos) que se encontre nas cercanias de uma assembléia de Fúrias Negras corre sério risco de vida.

• **Roedores de Ossos** — As assembleias formais são raras entre os membros desta tribo. Na maior parte das vezes, os Roedores das cidades passam a mão em todo dinheiro que tiverem em caixa, invadem as lojas de bebidas e filiais do McDonalds e comem e bebem até caírem. O nome de Gaia raramente é invocado, exceto através de profanidades. Ocasionalmente os Roedores marcam uma assembleia para encurralar ou matar espíritos urbanos particularmente perigosos; essas assembleias costumam ser chamadas “Orkins”.

• **Filhos de Gaia** — As assembleias dos Filhos de Gaia variam de calmas e serenas a violentas e alegres. Nunca se sabe o que esperar de uma assembleia dos Filhos de Gaia: oito horas fitando imóveis a lua, ou uma orgia de alucinógenos e sexo com quaisquer humanos e lobos presentes.

• **Fianna** — As assembleias de Fianna geralmente recaem em duas categorias. O primeiro tipo de assembleia é um evento solene realizado nos dias comemorativos do calendário Celta — Samhain, Beltane, etc. Aqui, os bardos recitam a história dos Garou (muitas vezes de cabeça) e grandes épicos são cantados.

O segundo tipo é uma festa selvagem. Outros Garou tentam ser convidados a essas festas, nas quais canções, danças e bebidas combinam-se numa mistura que costuma desinibir até mesmo o mais formal Garra Vermelha ou Senhor das Sombras. Os Dançarinos da Lua de todas as tribos usam essas assembleias para apresentar suas últimas composições.

• **Cria de Fenris** — As assembleias da Cria são eventos selvagens que consistem de uivos, comidas, bebidas e — claro — combates. De fato, para um visitante, a assembleia

pareceria mais uma briga enorme, embora a Cria siga regras rígidas de comportamento. Nessas assembleias determina-se dominância e submissão para todos os membros da Cria da localidade. As diversões dos membros da Cria são particularmente caóticas, normalmente envolvendo danças ao som de música *speed metal* ou *industrial*.

• **Andarilhos do Asfalto** — Os Andarilhos do Asfalto reúnem-se no vigésimo terceiro dia de cada mês, precisamente às 12:37h, de acordo com o Rolex do líder da seita. Eles geralmente se encontram em armazéns abandonados e escritórios de empresas, usando os alarmes contra ladrão para deter intrusos. As assembleias dos Andarilhos são muito rígidas e organizadas, com minutas e uma agenda a seguir. Além de discutir questões tribais, os Andarilhos também capturam espíritos e elementais em baterias recarregáveis e disquetes.

Recentemente, os Andarilhos mais jovens têm convocado suas próprias assembleias. Esses eventos são semelhantes às *raves*, sendo antes de mais nada reuniões sociais, com muita bebida, drogas e música (variando de *ambient house* a *punk*).

• **Garras Vermelhas** — As assembleias dos Garras Vermelhas costumam envolver caçadas e competições de uivos. Nelas os Garou procuram “perder o homem dentro de si”, divorciando-se da racionalidade e se tornando uma criatura mais instintiva, como seus progenitores lupinos. As seitas de Garras Vermelhas costumam encontrar a matilha mais próxima de lobos e correr com ela, obedecendo sem questionar a vontade do lobo alfa.

Os Garras Vermelhas também realizam outras assembleias, mais macabras. Nelas humanos são sacrificados e seu

sangue é usado para regar a terra e nutrir as raízes de Gaia. Algumas dessas assembléias imitam rituais humanos; os Garras são famosos por suas “cerimônias natalinas”, nas quais amarram um homem numa árvore e o evisceram. Em seguida, a pele e as entranhas do humano indefeso são penduradas nos galhos da árvore, e a cabeça posta em seu topo.

- **Senhores das Sombras** — As assembléias dos Senhores das Sombras costumam transcorrer em locais isolados e sombrios, de preferência quando nuvens tempestuosas estiverem encobrindo o céu. As assembléias são conduzidas com grande pompa e circunstância; faz-se muita tempestade em copo d’água sobre Posto, hierarquia e coisas do tipo. As posições nas sociedades de lobisomens são rigidamente estratificadas, e os jovens são obrigados a prestar homenagens aos membros mais velhos da tribo, responsáveis pela execução dos rituais. Tambores e cânticos ao estilo gregoriano caracterizam essas reuniões. As assembléias são eventos muito sombrios, e nelas se pratica ocasionalmente sacrifícios humanos.

- **Silenciosos** — Os Silenciosos raramente se congregam e, portanto, suas assembléias são raríssimas. Uma boa parte desses encontros é preenchida pela narração de histórias e a recordação de viagens passadas. Durante suas reuniões, os Silenciosos também costumam realizar longas incursões à Umbra. Eles raramente permanecem em um único lugar nessas ocasiões; na verdade, maratonas, corridas e atividades semelhantes são comuns durante as assembléias dos Silenciosos.

- **Presas de Prata** — As assembléias dos Presas de Prata são marcadas por danças e cantos belos e elaborados, assim como litanias para os espíritos. Os Presas de Prata realizam suas assembléias em locais idílicos e isolados. Durante as cerimônias, apreciam usar velas e freqüentemente vestem mantos brancos.

- **Portadores da Luz** — As assembléias dos Portadores da Luz, quando se reúnem, são eventos marcados pela simplicidade. Vários membros da tribo se reúnem para trocar informações, realizar concursos de charadas ou simplesmente meditar. Muitas vezes não se profere uma palavra sequer durante as assembléias.

- **Uktena** — As cerimônias dos Uktena são bem estranhas. Nelas enfatiza-se muito o misticismo e a conjuração de espíritos. Os Uktena cercam essas atividades de danças elaboradas, encantos e cânticos, assim como a leitura de passagens de livros antigos que a tribo acumulou durante as eras. Os Uktena não admitem a presença de nenhum outro Garou em seus rituais.

- **Wendigo** — As assembléias dos Wendigo extraíram grande parte de seu conteúdo dos ritos dos indígenas americanos. Entre essas influências destacam-se a dança em torno de fogueiras, a passagem do Cachimbo da Paz e a ingestão de peiote. Frequentemente nessas assembléias, os Garou procuram ter visões para descobrir seu propósito na vida. As viagens pela Umbra e os combates rituais possuem um lugar de destaque nessas assembléias. Os Wendigo Theurges costumam capturar e prender um espírito poderoso para que ele seja caçado pela tribo como um todo (depois de aplacar seus espíritos-irmãos com sacrifícios e orações).

Celebração

O fim de uma assembléia costuma ser comemorado com uma celebração. Durante a celebração, os Garou assumem sua forma Crinos e galopam pela área, afugentando tudo que ameça o caern. Esta corrida é tão árdua que os anciões ocasionalmente morrem em seus esforços para manter a velocidade.

Depois que os Garou iniciam sua celebração, eles continuam até o alvorecer ou até caírem exaustos. O esforço da celebração costuma levar os Garou ao frenesi — uma celebração Garou é um risco altíssimo para os seres humanos.

Cosmologia Garou

Acima de tudo, dizem os Garou, está a Tríade — a Weaver, a aranha que teceu a ordem perfeita; A Wyld, o redemoinho sempre mutante da ordem e do caos; e a Wyrn, a serpente cega da decomposição entrópica. Antes do Início dos Tempos, esses três seres mantinham o equilíbrio. A Wyld expelia aleatoriamente criação pura. A Weaver em seguida agregava as emanções da Wyld em formas e padrões, desta forma criando matéria e energia. Por fim, se a ordem ou o caos se tornassem dominantes, a Wyrn catabolizava o excesso e assim restaurava o equilíbrio.

Então *alguma coisa* aconteceu, uma catástrofe cósmica que conduziu a Tríade a seu desequilíbrio atual, arruinando o mundo para sempre. Alguns Garou acreditam que a Weaver enlouqueceu e tentou amarrar o universo inteiro com suas teias; quando a Wyrn interveio, ela foi parcialmente cristalizada. Enlouquecida de dor, a Wyrn passou a tentar eternamente destruir não apenas o excesso de criação, mas toda a criação.

Outros Garou acreditam que a Wyrn corrompeu a Weaver, e não o contrário. Em todo caso, a Wyrn tem sido desde então o maior inimigo dos Garou. A Weaver também cresceu em poder; seus agentes humanos tentam transformar o universo numa fortaleza de estagnação e rigidez absolutas.

Abaixo da Tríade estão os Celestinos, que, assemelhados a deuses, são espíritos de grande poder. A Luna é uma Celestina, assim como o deus-sol Hélios. Os Celestinos costumam ser adorados e, certas seitas devotam-se inteiramente à consagração de um único Celestino.

Abaixo dos Celestinos estão os Incarna, espíritos que no panteão dos Garou correspondem aos semideuses. Os totens tribais, como a Quimera ou o Avô Trovão, são considerados Incarna. Os Incarna são celebrados, mas raramente lhes são prestadas adorações.

Os Garou também acreditam numa grande quantidade de espíritos menores, elementais e outros seres; essas criaturas costumam ser chamadas Jagglings ou Gafflings. Esses espíritos corrompidos pela Wyrn são chamados Malditos (veja *Malditos*, adiante).

Geografia

Leste é Leste, Oeste é Oeste e jamais as duas coisas devem se encontrar

Até que a Terra e o Céu se postem abaixo do trono de Deus no Juízo Final.

— Rudyard Kipling, “A Balada do Leste e do Oeste”

A civilização Garou é muito mais velha que a civilização humana, e os Garou ocuparam o globo inteiro. Muitas tribos mantêm-se fiéis às suas terras natais, enquanto outras colonizaram pontos distantes do mundo. A demografia Garou varia de região em região, embora em geral os Garou mantenham-se próximos aos limites de seus irmãos lupinos.

América do Norte

As vastas florestas de pinheiros e as pradarias da América do Norte há muito oferecem moradias para os Garou. Aqui, os Garou e os humanos coexistem em perfeita harmonia. O respeito dos índios americanos pela natureza e a sua população relativamente pequena mantiveram afastadas as garras do Impergium. De fato, muitos humanos de descendência indígena são capazes de olhar diretamente para os Garou sem sofrerem os efeitos do Delírio. Durante muito tempo a América do Norte serviu às suas três tribos Garou indígenas — Wendigo, Croatan e Uktena — como um refúgio contra a Wyrn.

O influxo de imigrantes europeus destruiu a tranquilidade do continente, pois a Wyrn veio com eles. Uma das primeiras incursões — a colônia dos Roanoke — liberou uma grande fera da Wyrn que destruiu completamente a tribo Croatan. Garou europeus vieram em seu rastro, e seu “destino manifesto” imitou aquele de seu rebanho humano. Incapazes de competir com as legiões esmagadoras de europeus, os índios americanos e os Garou reagiram com selvageria, mas eram muito poucos para deter a correnteza, e seus esforços se voltaram contra seus primos da Cria de Fenris e dos Senhores das Sombras. Até hoje os lobisomens Wendigo e Uktena odeiam a Cria e os Senhores.

Recentemente, a ameaça da Wyrn forçou uma aliança relutante entre os lobisomens nativos e colonizadores. Hoje pode-se encontrar membros de todas as tribos tanto nas cidades, como nas regiões rurais da América do Norte e, em geral, eles se toleram. Contudo, os ânimos se inflamam de vez em quando, sobretudo nas áreas dominadas pelos Wendigo.

América do Sul

Poucos Garou chamam a América do Sul de lar. O continente há muito tem sido território dos outros licantropos do mundo — os metamorfos que foram levados para as vastidões pela Guerra da Fúria dos Garou. Uma variedade de criaturas — homens-jaguar, homens-jacaré e outros — reinam nas selvas minguantes da Amazônia. Os Garou, preocupados com a destruição da floresta tropical, têm feito propostas de aliança, mas as outras criaturas lembram bem demais da Guerra da Fúria. Os Garou que invadem o território dos outros licantropos costumam ser punidos com a morte.

Recentemente, as depredações causadas pelas Empresas Pentex forçaram os Garou a uma invasão em massa da Amazônia. A guerra de duas frentes contra os agentes da Wyrn e

os outros licantropos enfraqueceu seriamente os Garou.

Europa

Há muito a Europa é o campo de batalha dos Garou. Os campônios da França, os servos da Hungria, os aldeões da Inglaterra — todos contam histórias arrepiantes sobre os lobisomens na escuridão. A Europa, devido ao seu tamanho reduzido e sua população grande, estava onde o Impergium se fazia cumprir mais rigorosamente.

Muitas tribos de lobisomens, incluindo os Fianna, a Cria de Fenris, os Presas de Prata e os Senhores das Sombras, são originárias da Europa e têm sido bastante ativas lá. Infelizmente, a Wyrn também. Vários lacaios da Wyrn são responsáveis por lendas de dragões e criaturas semelhantes; os primeiros fomori foram criados aqui para lutar contra a Fianna. Além disso, os Garou e os magos esporadicamente guerreiam pela posse dos cada vez mais reduzidos lugares místicos da Europa.

Os Garou da Europa estão entre os defensores mais árdulos de uma guerra contra os humanos, porque estão ficando sem lugar para viver. A Cria de Fenris já realizou ataques de guerrilha contra as cidades européias. Embora o Véu encubra esses incidentes como ataques de terroristas, é apenas uma questão de tempo antes que os Garou sejam descobertos.

África

Como a América do Sul, a África permanece um reduto das outras espécies de metamorfos. Os Garou Silenciosos atravessam o continente e algumas matilhas de Garras Ver-

melhas alimentam-se da miséria da Etiópia, mas no todo, os Garou não são bem-vindos na África. As incursões de Lobisomens ao coração do Continente Negro têm sido selvagemmente repelidas por matilhas de homens-leopardos e metamorfos reptilianos (esse últimos os prováveis responsáveis pelas lendas de dinossauros no Congo).

Certos Garou murmuram sobre uma grande cidade-caern Garou, perdida eras atrás no Congo, mas as poucas matilhas que se aventuraram até essa cidade jamais foram vistas novamente.

Ásia

Embora a maior parte da Ásia permaneça misteriosa para os Garou, eles já viajaram até esse continente durante os séculos. Muitas das tribos mais guerreiras lutaram ao lado das hordas de mongóis e hunos.

Matilhas de Presas de Prata reinam na Sibéria e, vários caern espalham-se pela região, embora nos últimos anos tanto as matilhas quanto os caern tenham começado a desaparecer. Os caern têm sido “desativados”, drenados de suas essências espirituais. Matilhas inteiras de Presas de Prata desapareceram sem deixar vestígios. Até mesmo viajar para a Rússia pelas Pontes da Lua ou pela Umbra tem sido difícil; uma “neblina espiritual” encobre a terra, dificultando a viagem.

Em outras partes os Garou são mais numerosos. A Índia abriga muitos Filhos de Gaia; eles passam a maior parte do tempo impedindo que os Garras Vermelhas da região (conhecidos como “dholes”) dizemem a península superpovoada. Os Portadores da Luz vagueiam pela China, pelo Sudeste da Ásia e pelo Tibé (o frenesi de um Garou tibetano pode ter inspirado as lendas dos pés-grandes).

O Japão tornou-se um grande campo de batalha para os lobisomens. O austero código *bushido* agrada os Garou. O avanço tecnológico das ilhas atrai os Andarilhos do Asfalto, enquanto as enormes corporações *zaibatsu* constituem campos de batalha perfeitos para os Senhores das Sombras. Os Garou de todas as tribos procuram firmar-se na região, querendo apurar se os Dançarinos da Espiral Negra são a raiz das lendas japonesas que descrevem forças malévolas de transformação.

As florestas da Indonésia abrigam os últimos espécimes de metamorfos asiáticos. Os Garou, temendo a vingança dos metamorfos, hesitam em ir até lá. Nos mercados e bazares de Jakarta têm sido contadas histórias de homens-tubarão, serpentes metamorfos e enormes orangotangos inteligentes. Definitivamente, alguma coisa grande está acontecendo nas florestas, mas sua exata natureza ainda é um mistério para os Garou.

Austrália

A conexão da Austrália com a Umbra é profunda e resistente, resultando nos fenômenos conhecidos entre os aborígenes como a Hora do Sonho. Na Hora do Sonho, a Terra e a Umbra se sobrepõem, permitindo que as criaturas cruzem as fronteiras entre os mundos.

Há muito tempo a Austrália foi o lar dos Bunyip (veja as *Tribos Perdidas*). Os Bunyip eram Garou que cruzavam com os marsupiais lobos da Tasmânia. O totem dos Bunyip, a Serpente do Arco-Íris, dotou a tribo com poderes incríveis sobre a realidade e a Hora do Sonho. Por muito tempo, os Bunyip

foram considerados os Garou mais sábios e poderosos.

Apesar disso, nem sabedoria ou poder protegeram os Bunyip da ganância de seus irmãos. Os Garou europeus, sutilmente influenciados pela Wyrn, cobiçaram a riqueza espiritual da Austrália. Tribos como Presas de Prata, Fianna, Senhores das Sombras e outras, usaram a colonização como uma desculpa para invadir as terras dos Bunyip, alegando corrupção potencial da Wyrn. Os Bunyip defenderam-se ferozmente, mas não foram páreo para o número superior dos Garou europeus. Os Bunyip também não contavam com as hordas de Parentes Garou que começaram a levar o lobo da Tasmânia à extinção. O último Bunyip tombou em 1934; o último lobo da Tasmânia morreu no cativeiro pouco depois.

Agora os Garou australianos (que, na ausência de lobos, cruzaram com os dingos) vivem em vergonha e temor. Recentemente, as seitas de Garou começaram a desaparecer, e rastros do supostamente extinto lobo da Tasmânia foram encontrados em volta do caern dessas seitas desaparecidas. Muitos Garou sussurram sobre uma vingança dos Bunyip, e o temor desses fantasmas afastam muitos lobos do deserto australiano à noite.

Antártida

Não se conhece caern Garou na Antártida. De fato, pouco se conhece sobre esse continente. A maioria dos Garou vêem essa terra como um deserto estéril e gelado, temendo viajar até lá. Alguns Garou, afirmando que o continente é na verdade a Thule de seus mitos, incentivam a realização de uma grande expedição exploratória. Contudo, a maioria dos anciões Garou diz que é melhor que a Antártida permaneça uma terra entregue a si mesma.

A Wyrn

*Sou o espírito que nega a eternidade!
E com justiça! O que nasceu do vácuo
Merece ser aniquilado.
Seria melhor se nada mais nascesse.
Portanto, aquilo que vocês chamam devastação,
Pecado mortal, ou, resumindo: Mal,
É a minha essência.*

— Johann Goethe, *Fausto*

Acima de tudo, os Garou odeiam e temem a Wyrn. Deusa, demônio, geradora de monstros, personificação da decadência, manifestação do lado negro dos Garou — seja qual for a natureza da Wyrn, os Garou a temem desde o alvorecer dos tempos.

É irônico, portanto, quão poucos detalhes são conhecidos sobre a Wyrn. Embora os Garou tenham lutado contra os lacaios da Wyrn através das eras, os lobisomens ainda não conhecem praticamente nada sobre sua inimiga. De certo, nenhum Garou (salvo, talvez, um Dançadorino da Espiral Negra), falou ou se encontrou com a própria Wyrn. Ela se faz presente apenas através dos atos de seus servos. De fato, alguns lobisomens questionam a existência da Wyrn como uma entidade separada e distinta de suas legiões de lacaios selvagens. Ainda assim, parece existir uma inteligência maligna de algum tipo guiando os Malditos, os Fomores e outras criaturas. A maioria dos Garou aceita a exis-

tência da Wyrn, se não pela fé, ao menos pelo horror e destruição que ela costuma gerar.

Descobertas recentes indicam a existência de três aspectos principais da Wyrn, cada um com sua própria facção e lacaios. São eles: Fera da Guerra, um aspecto selvagem que aparentemente existe apenas para disseminar a violência e a entropia; o Devorador de Almas, que se alimenta de matéria, energia e também de espíritos; e a Wyrn Corruptora, aspecto insidioso dedicado à contaminação da sociedade humana.

Malditos

*Crânios esmagados, ossos pendurados,
Juntas quebradas, garras partidas
Horda rastejando, lamuriando, salivando
Para adorar o deus escamado*

— GWAR, “Gor-Gor”

Agindo na maioria das vezes através de agentes mortais, a Wyrn também possui legiões de espíritos malignos a seu serviço; os Garou chamam esses lacaios de Malditos. Alguns Garou Theurges postulam que os Malditos são na verdade avatares de certos aspectos da Wyrn; a maioria dos Garou, contudo, acredita que os Malditos sejam entidades separadas com uma consciência individual. Isto é reforçado pelo fato de que os Malditos costumam falar da Wyrn com um terror evidente.

Os Malditos quase sempre vivem na Umbra, afinal são espíritos, e portanto, nativos desse reino. Nele, usam os Encantos espirituais para corromper todos a quem encontram. Os Malditos podem também possuir mortais ou Garou, incentivando-os a cometer atos malignos. Os Malditos às vezes se manifestam em forma física, geralmente para lutar, criando um corpo horrendo para melhor assustar seus oponentes.

Existem inúmeras variedades de Malditos. Alguns parecem ser manifestações ou personificações de forças malévolas ou de fenômenos; outros são monstros aberrantes aparentemente criados sem propósito ou razão. Esses são os Malditos da Poluição, os Malditos do Ódio, os Malditos do Terror, e mais um sem-número de outros, não tão facilmente categorizáveis. Certos magos humanos desenvolveram a teoria de que os Malditos são meros subprodutos da fé xamanista Garou, personificações de conceitos negativos abstratos demais para que os Garou os compreendam de outra forma. Esta teoria costuma ser posta por terra violentamente, afinal os Malditos são perfeitamente capazes de atacar também os magos, e não sentem remorsos em fazer isso.

Caern da Wyrn

*Aqui estão os jovens, carregando um peso nos ombros
Aqui estão os jovens, mas onde eles estiveram?
“Batemos nas portas das câmaras mais escuras do Inferno
Levados até o limite, deixamo-nos arrastar.”*

— Joy Division, “Decades”

Assim como existem caern dedicados a Gaia, também existem sítios dedicados à Wyrn. Nesses lugares profanos são invocadas as magias mais vis, e o próprio ar e o solo são venenosos.

Os caern originais da Wyrn repousam sob o solo, em cavernas profundas. Neles a Wyrn disseminou as fogueiras que

os humanos chamaram radiação, biotoxinas, etc. Ali os lacaios da Wyrn reuniram-se pela primeira vez, exsudando e se agitando em torno do brilho doentio das fogueiras. Ali os sacerdotes da Wyrn, e mais tarde os Dançarinos da Espiral Negra, aprenderam a canalizar as energias profanas dos sítios.

Mas embora o interior de Gaia fosse impregnado com Mal, sua superfície permanecia relativamente imaculada, graças à vigilância dos Garou. Ocasionalmente um horror, incitado pela Wyrn, arrastava-se até a superfície numa missão de profanação ou numa simples orgia de matança. Os Garou sempre vigiaram com atenção esses seres, e grandes batalhas foram travadas na escuridão. O Véu obscureceu essas lutas numa bruma de mito, e os humanos passaram suas histórias para a posteridade sob nomes como Beowulf e Grendel, Hércules e a Hidra, São Jorge e o Dragão.

Contudo, o advento da tecnologia nuclear e bioquímica foi desastroso para os Garou. O próprio ícor da Wyrn, há muito enterrado, começou a ser produzido em massa pelos humanos. A Wyrn viu sua chance de fazer uma cabeça-de-ponte na superfície. O despejo imprudente de lixo tóxico, “uma necessidade por mais armas para preservar a segurança nacional”, e inspetores de segurança muito indulgentes conduziram à criação de caern da Wyrn na superfície — áreas de testes atômicos, detritos enterrados, etc.

Os lacaios da Wyrn congregam-se nesses lugares. As pessoas que vivem próximas a essas áreas desaparecem aos poucos. Os residentes mais distantes tornam-se desconfiados e taciturnos, ou então simplesmente deixam seus lares. As energias emitidas pelo caern costumam causar defeitos nas pessoas que nascem ou residem próximas à área. Defei-

tos que variam do sutil ao grotesco.

Não há nada que a Wyrn goste mais que capturar um caern Garou e semeá-lo com detritos e fogueiras tóxicas. Se o caern tombar, uma área já carregada de energia mística é re-canalizada e os Garou são ainda mais enfraquecidos.

A Corrupção da Wyrn

Escondo segredos

Que se contorcem em meu interior

E me enfraquecem.

— The Cure, “Sinking”

A Wyrn adora seduzir o mais implacável de seus inimigos, o Garou, para trabalhar a seu serviço. Indivíduos, matilhas e até mesmo tribos inteiras de Garou (veja *Dançarinos da Espiral Negra*, adiante) já sucumbiram ao encanto da Wyrn.

A Wyrn costuma iniciar sua tentativa encontrando um Garou que tenha caído em desgraça ou que esteja descontente, um lobisomem mais preocupado com dilemas mortais que com uma batalha abstrata contra o Mal. Seus lacaios, escondidos sob vários disfarces ardilosos, em seguida oferecem ao Garou alguma coisa que alivie seu dilema — como um ritual, um poder menor, um conhecimento oculto — em troca de “um pequeno favor”, como uma informação aparentemente trivial ou um fetiche “do qual ninguém dará falta”. Quando afloram os resultados catastróficos desse ato, o Garou é acusado de traição e passa a ser caçado. Obviamente, os Malditos ou Dançarinos da Espiral Negra ficam felizes em ajudar o caçado — em troca de outro favor, desta vez um pouco maior... e assim por diante. A essa altura, a decadência espiritual é inevitável.

Os Garou que passaram para o lado da Wyrn talvez sejam as maiores ameaças à raça como um todo: eles conhecem as localizações secretas dos caern, as datas das assembléias, e os segredos das tribos. À medida que o poder da Wyrn aumenta, a traição torna-se cada vez mais comum. Isto por sua vez leva as tribos e as seitas a se tornarem mais paranóicas, mais xenofóbicas. Em sua vigilância contra ameaças escondidas, os Garou desprezam aliados potenciais. Equívocos geram equívocos; irritação leva ao ódio e daí à violência. E em seus refúgios sombrios, a Wyrn geme de prazer...

Os Dançarinos da Espiral Negra

Ele encontrou a boca de um poço, e entrou por ela, mas não desceu por poço algum. Voltou com uma expressão estranha que nunca mais abandonou seus olhos.

— Robert E. Howard, “A Cidadela Rubra”

Salvo em pragas, na sociedade dos Garou jamais se comenta sobre os Dançarinos da Espiral Negra — aqueles Garou que foram seduzidos pela Wyrn. Já tendo sido conhecidos como a nobre tribo dos Uivadores Brancos, os Dançarinos são hoje seres odiosos e malignos que se deliciam provocando dor. Já faz muito tempo que seus antigos irmãos os baniram para cavernas profundas, mas eles ocasionalmente emergem de seus túneis para assassinar e devorar. Apreciavam particularmente comer a carne de outros Garou. Os Dançarinos da Espiral Negra são guerreiros ferozes, e adoram ferir e chacinar, mas seu maior prazer reside em corromper outros Garou, fazendo-os passar para o lado da Wyrn.

Os Dançarinos servem à Wyrm com absoluta competência. Isso não é nenhuma surpresa, afinal são o mal encarnado. Todos os lobisomens desta tribo são conduzidos ainda muito jovens para os covis cavernosos dos Dançarinos. Eles são emparelhados em poços e, depois de um período de privação, levados diante de uma certa poça de água brilhante e estagnada, e forçados a olhar para ela. Nessa poça reflete-se a face da Wyrm, em toda sua monstruosidade. Muitos candidatos morrem de puro horror nesse momento. Aqueles que sobrevivem rastejam das profundezas para se juntarem à sua tribo como membros plenos. Daqui em diante eles verão o mundo de um ponto de vista distorcido. Esta insanidade é a maior fraqueza da tribo; os Espirais Negras são conhecidos por atacar inimigos imaginários ou, rindo, destruir a si mesmos no meio de uma batalha.

Mas da loucura também vem o poder. Os truques dos Espirais Negras podem abrir portões entre este mundo e o reino da Wyrm. Seus místicos podem conjurar horrores para ajudar a tribo nas batalhas. Seus juízes podem destruir inimigos com a maldição da Wyrm, seus Dançarinos da Lua podem distorcer a realidade tornando-a a substância dos pesadelos, e seus guerreiros podem reduzir a realidade a pedaços com suas garras.

Até mesmo os corpos dos Espirais Negras foram deformados por séculos de exposição ao mundo inferior e às chamadas tóxicas. Os Dançarinos costumam exibir deformidades bizarras. As formas humanas dos Espirais Negras normalmente são deformadas e albinas, enquanto suas formas animais lembram bizarros híbridos de hienas e morcegos. Entre os Dançarinos, são comuns, embora raramente uniformes, características como olhos e orelhas hipertrofiados; pelos verde acizentados; couros enrugados e flácidos; e presas semelhantes a dentes de tubarão.

Quando um Garou encontra um Dançadorino da Espiral Negra, os dois não têm dúvidas de que travarão combate. O Dançadorino é uma abominação na face de Gaia, enquanto o Garou sabe que um fim terrível, de tortura e depravação, o aguarda caso se renda.

Os Dançarinos podem ser encontrados no mundo inteiro, engendrando tramas para impulsionar a causa da Wyrm, mas na maioria das vezes fazem seus refúgios em túneis e criptas profundas. Esses covis subterrâneos, chamados Hives, conectam-se com grutas ainda mais profundas, e os Dançarinos usam essas cavernas para viajar entre as cidades humanas em missões de maldade. Alguns Garou sussurram que os Dançarinos se aliaram a outras criaturas que habitam as entranhas mais profundas da terra. Os Dançarinos realizam suas assembléias e rituais em cavernas profundas, nas quais as fogueiras queimam e estranhas criaturas rastejam das profundezas para se juntar a eles. Ocasionalmente raptam humanos do mundo da superfície para participarem de seus rituais e “rever os amigos”; desnecessário dizer, nenhum dos convidados sobrevive: depois do ritual os Dançarinos fazem um ... lanchinho.

O totem dos Dançarinos é o curiangó; durante as caçadas, eles freqüentemente imitam o canto desse pássaro.

Empresas Pentex

Uma das maiores corporações do mundo Punk-Gótico é a sombria entidade fiscal chamada Pentex. Esta *holding* monolítica controla incontáveis subsidiárias e produz uma ampla variedade de produtos — desde dos computadores das Sunburst Enterprises e dos medicamentos da Magadon Inc., até a enorme linha de jogos de personificação de papéis da Black Dog Game Factory. Através de suas subsidiárias, a Pentex mantém monopólios virtuais em certas indústrias e possui cotas significativas das ações de outras. A Pentex é uma líder na economia global. Ela garante empregos para um número imenso de pessoas no mundo inteiro. Também é completamente impregnada pela Wyrm.

O poder e a vasta riqueza da Pentex são meramente os meios para um fim muito maior — a corrupção planetária em nome da Wyrm. Para esse fim, a corporação tenta criar o maior número possível de caern da Wyrm. A Pentex fabrica, distribui e dejeta materiais radioativos, poluentes e cancerígenos em toda parte e a qualquer tempo — de preferência, claro, em caern Garou. A Pentex compra incansavelmente propriedades que contenham lugares sagrados para os Garou, e em seguida transforma esses lugares em desertos estéreis.

A Pentex também procura corromper a população humana como um todo. A maioria dos produtos da Pentex contém uma pequena dose de venenos da Wyrm. Os efeitos desses venenos são sutis, mas o resultado normalmente é a decadência espiritual do consumidor humano. Certos produtos da Pentex, quando usados repetidamente, podem até mesmo transformar humanos em fomori. Naturalmente, como a Pentex não deseja chamar atenção para essas ativi-

dades, o efeito dos produtos é muito gradual e traiçoeiro. Sim, o Júnior realmente está mais violento, e as suas notas na escola caíram bastante, mas quem atribuiria esse comportamento ao bonequinho dos Comandos em Ação (feito de plástico Pentex) que ele ganhou de Natal?

A Pentex e suas subsidiárias têm sido acusadas com frequência de atividades questionáveis, mas nem a sede nem as suas subsidiárias já foram condenadas por quaisquer violações sérias à ética. Isto se deve principalmente às táticas empresariais do “mundo real”, como bons advogados e conexões no submundo (para promover o desaparecimento de indivíduos enxeridos, como parece ter ocorrido com a operária Karen Silkwood). Contudo, a Pentex pode também convocar vastos recursos espirituais para silenciar ameaças. A Pentex costuma empregar fomori e Dançarinos da Espiral Negra como agentes e guardas. A empresa também escala vários Malditos para lugares importantes. Os Garou que se aventuram em instalações da Pentex costumam sentir-se bastante tensos, porque podem literalmente sentir o cheiro da Wyrms.

Nem todas as ações da Pentex são malignas, assim como nem todos seus agentes são ferramentas da Wyrms. A maioria de seus funcionários e muitos de seus gerentes são pessoas comuns realizando trabalhos comuns. Porém, muitos desses trabalhos “comuns” são imbuídos de propósitos ocultos ignorados pelos trabalhadores que os executam. O contraste entre os funcionários quase sempre inocentes da Pentex e a malignidade da corporação já conduziu muitos Garou a dilemas morais.

Fomores

*Tu, pérfido escravo, gerado pelo próprio demônio
Numa mundana abjeta; aproxima-te.*

— William Shakespeare, *A Tempestade*

Em sua batalha contínua contra os Garou, a Wyrms costuma precisar de soldados de campo. Ainda que com dificuldade, a ela pode criar criaturas monstruosas ou gerar Malditos. Mas a Wyrms é antes de tudo uma corruptora. Para ela é mais fácil e satisfatório tomar uma criatura de Gaia e transformá-la num monstro. Os meios segundo os quais a Wyrms consegue isto são variados: expondo a criatura a mutágenos ou a fogueiras tóxicas, levando a criatura a ingerir drogas ou líquidos contaminados pela Wyrms, ou seduzindo a criatura com uma promessa de poder.

No passado, quando a vida animal era mais abundante e as florestas eram maiores, a Wyrms escolhia seus servos indiscriminadamente, transformando todos tipos de criaturas em repugnantes monstros guerreiros: dragões, mantícoras e criaturas semelhantes. Assim formaram-se muitos mitos e lendas. Mas na presente era racional, a Wyrms prefere agentes humanos. Os Fianna chamam essas criaturas de Fomores.

Os Fomores são projetados especificamente para enfrentar os Garou em combate. Embora um único fomori raramente seja páreo para um Garou, matilhas de fomori podem ser extremamente mortais. Para aumentar a eficácia dos fomori, a Wyrms lhes concede diversos poderes. Esses aperfeiçoamentos variam desde força sobre-humana e carapaças quitinosas até a capacidade de induzir uma paralisia mística. (No Apêndice Um você encontrará uma lista de

Atributos, Habilidades e poderes dos fomori).

Esses poderes têm um preço. Um humano assim corrompido sofre uma terrível transformação da alma, e muitas vezes também do corpo. A Wyrms realmente concede poder, mas cobra por ele a danação eterna. A maioria dos fomori são antropófagos brutais que espreitam nas florestas ou perto de aterros. A Wyrms usa os poucos que retêm algum traço de consciência e aparência humana para se infiltrarem na sociedade humana.

As corporações controladas pela Wyrms (especialmente a Pentex) costumam despejar deliberadamente toxinas mutagênicas nos arredores de suas propriedades e escritórios. Desta forma pretendem acionar o processo de transformação de seus funcionários em Fomores.

Outros Antagonistas

Tendo uma inimiga como a Wyrms, os Garou não precisariam de outros antagonistas. Só que eles não têm tanta sorte. Um número incontável de outros seres (variando de mortais a magos e vampiros) querem a pele dos Garou — muitas vezes, literalmente...

Caçadores

Porque a caçada me cansa e me faz perder todo o ânimo.

— anônimo, “Lord Randall”

Por mais suicida que a idéia possa parecer, existem certos humanos que caçam Garou. As razões para isso podem variar de atos de vingança por entes queridos, uma convicção de que os lobisomens são criaturas do Mal ou simples curiosidade científica. Alguns loucos, como o notório Samuel “Peleiro” Haight, até mesmo acreditam que é possível adquirir poder sacrificando ritualmente um Garou.

Os caçadores de Garou são muito raros. A maioria dos humanos recusa até mesmo aceitar a existência de lobisomens. O Delírio obscurece as percepções dos homens até um grau tão elevado que eles bloqueiam mentalmente a visão direta de um lobisomem. Para ver os Garou como eles são, um humano precisa ser um Parente (ou seja, possuir genes Garou inertes) ou ter uma vontade de ferro.

Os caçadores de Garou bem-sucedidos são ainda mais raros. Para um humano, é praticamente impossível vencer um Garou em combate — e combate é uma situação pela qual as pessoas que caçam Garou inevitavelmente precisam passar. Até mesmo considerando a famosa vulnerabilidade dos lobisomens à prata, a força e a velocidade dos Garou virtualmente garantem a vitória.

Amálgama do Desenvolvimento Neogenético

A corporação de biotecnologia conhecida como Amálgama do Desenvolvimento Neogenético está na vanguarda da pesquisa genética e medicinal. A corporação mantém uma fachada respeitável, mas os cientistas que dirigem a ADN são desumanos. Para a ADN, os seus nobres fins justificam todos os meios que possam empregar, inclusive pesquisas clandestinas com cobaias humanas.

Embora a ADN seja capaz de desenvolver armas biológicas e desmatadores químicos em grande escala, a corpora-

ção ainda não realiza um programa ativo de exploração do meio ambiente. A ADN seria de pouco interesse para os Garou se há dois anos não tivesse capturado um lobisomem. O indefeso Garou foi levado para os laboratórios da ADN, estudado, submetido a experiências e vivissecado.

Assim, a corporação está ciente da existência dos Garou e deseja aprender mais. Os cientistas estão particularmente fascinados com os processos biológicos que governam as propriedades regenerativas dos Garou. Os diretores da ADN desprezam as superstições, acreditando que essas criaturas sejam mutantes responsáveis pelas lendas de licantropos, e não lobisomens autênticos. A despeito disso, eles conhecem muito sobre a psicologia dos Garou. A ADN já capturou mais um lobisomem e combateu outros dois.

Os agentes da ADN são altamente treinados e possuem acesso a armamentos avançados. A ADN até mesmo já desenvolveu armamentos bioquímicos capazes de infligir danos graves aos Garou. A ADN está ciente da “alergia” dos Garou pela prata, mas prefere capturar as criaturas vivas. A corporação desenvolveu variantes de gás lacrimogêneo e atordoante que são capazes de incapacitar Garou.

Vampiros

Benzinho, você era um vampiro; agora eu sou um morto-vivo.

— Concrete Blonde, “Bloodletting”

Os vampiros são os senhores das cidades e os eternos adversários dos Garou. Por considerar os vampiros encarnações da corrupção da Wyrn e arremedos do ciclo de Gaia, os Garou travam com eles uma batalha sem tréguas. Não é incomum que grupos de Garou invadam uma cidade com o único fim de eliminar vampiros.

Ainda assim, essas missões são perigosíssimas. Embora os mortos-vivos raramente sejam capazes de fazer frente a um Garou num combate limpo, eles possuem uma grande capacidade de enganar, mesmerizar e corromper. Além disso, ao trocar o manto de Gaia pelo dom da Wyrn de vida-na-morte, os vampiros adquirem o dom da longevidade. Os planos de um único vampiro podem abranger gerações de Garou. O uivo de vergonha, emitido por um Garou ao descobrir que suas ações “nobres” foram o resultado das manipulações de um vampiro, é uma coisa horrível de escutar.

Magos

Os Garou nutrem pouca simpatia pelos magos humanos. Na melhor das hipóteses, os magos são vistos como arrogantes, introvertidos e inescrutáveis; na pior, são saqueadores que violam os caerns Garou e extraem a energia da vida de Gaia para seus próprios fins. Os Garou ocasionalmente aliam-se a magos, e nutrem um respeito cauteloso pela fraternidade conhecida como Oradores dos Sonhos. Mas em geral os Garou preferem manter os magos a uma garra de distância. A tribo dos Garras Vermelhas, que particularmente odeia os magos, costuma organizar expedições de combate com o objetivo específico de eliminá-los.

Não que isso seja fácil. Para sua humilhação, os Garou reconhecem que os magos são adversários poderosos, principalmente quando têm tempo de preparar um ataque.

Os magos já fizeram muitos pactos com os estranhos espíritos da Umbra, e frequentemente usam as “Umbestas” para atacar os espíritos totem dos Garou.

Sugestões de Livros e Filmes

A lista a seguir oferece algumas fontes de orientação sobre lobisomens ou seu ambiente. Também recomendamos alguns livros e filmes para inspirar o clima das sessões de jogo. Porém, a maioria das obras sobre lobisomens retrata os licantropos como feras selvagens e irracionais — Garou tomados pelo frenesi. Graças ao delírio, essa é a forma como os Garou são vistos pelos humanos.

Livros

- *Of Wolves and Men*, por Barry Lopez. Um dos melhores livros de introdução aos lobos e ao seu comportamento, provando que não são os monstros que costumam ser retratados.
- *Never Cry Wolf*, por Farley Mowat (ou veja o filme, *Os Lobos Não Choram*). Um naturalista descreve o estudo de campo que realizou sobre os lobos.
- *Chamado Selvagem* ou *Caninos Brancos*, de Jack London. Clássicos com lobos como protagonistas.
- *Moon Dance*, por S.P. Sontow. A imigração dos lobisomens europeus para a América, e os conflitos que eles travam com os lobisomens nativos. Um excelente romance de horror.
- *Earth in the Balance: Ecology and the Human Spirit*, escrito pelo Vice Presidente dos EUA, Al Gore. Um bom livro básico sobre as modernas preocupações ambientais, bem embasado em fatos científicos.

Filmes

- *The Wolfen* (ou leia o livro de Whitely Streiber). Dirigido por Michael Wadleigh (reponsável pelo documentário de rock *Woodstock*), descreve lobisomens indígenas vivendo secretamente em Manhattan.
- *A Companhia dos Lobos*. O diretor Neil Jordan inspirou-se no livro *A Psicanálise dos Contos de Fadas*, de Bruno Bettelheim, para descrever os lobisomens nas lendas folclóricas.
- *Um Lobisomem Americano em Londres*, dirigido por John Landis. Um dos melhores do gênero. Não deixe de assistir.
- *O Homem-Lobo*, de George Waggner, com roteiro de Curt Siodmak. O velho clássico, no qual Lon Chaney Jr. lida com a maldição da licantropia e vagueia pelas charnecas nebulosas de Gales.
- *Grito de Horror* (o primeiro — não as continuações!), dirigido por Joe Dante. Uma divertida história sobre psicólogos da Nova Era e lobisomens — e de como eles não se misturam. O primeiro filme de grande estúdio a mostrar a forma metade homem, metade lobo (Crinos) dos Garou, com uma cabeça de lobo e um corpo humano.
- *Lobo*, dirigido por Mike Nichols, com Jack Nicholson como um lobisomem faminto por Michelle Pfeiffer.



Capítulo Três: Narrativa

Cante em mim, Musa, e por meu intermédio conte a história.

— Homero, *A Odisséia*

Contar histórias sempre foi um dos principais métodos de entretenimento do ser humano. As histórias foram incorporadas em livros, canções, filmes, poemas e artes plásticas. Elas descrevem indivíduos, grupos, eventos, morais, emoções, natureza e muito mais. Alguém poderia dizer que depois de 10.000 anos as pessoas ficariam cansadas de histórias, mas elas continuam a ser contadas — todos os dias.

Essas histórias podem ser inovadoras e empolgantes, ou repetições de velhas idéias, mas ainda assim suas platéias as adoram. Elas ficam completamente absorvidas, tentando tirar o máximo de informação que puderem. E caso o narrador seja habilidoso, as pessoas irão adquirir um entendimento da mensagem que ele pretendeu transmitir na história.

Mas em sua maioria essas histórias não têm sido interativas; ou seja, uma pessoa ou grupo as cria para que outras pessoas as apreciem. Essas platéias exercem pouca influência na forma como a história transcorre ou em como ela deve terminar. Se uma platéia não gosta do fim de um filme, sua única opção é sair. Se ela não gostar da direção tomada por um livro, sua única opção será fechá-lo. Em **Lobisomem** não é bem assim.

Narrativa Interativa

As histórias em **Lobisomem** são interativas. Isso é, a platéia (o grupo de jogo) exerce um papel tão influente quanto o do Narrador. Embora seja o Narrador que dê forma à história, são os jogadores que lhe atribuem substância. O Narrador pode decidir que, para salvar sua matilha, os per-

sonagens precisam derrotar Zenubis, um espírito ancestral da Wyld que os possuiu e os está forçando a lutar entre si. Os jogadores, por outro lado, decidem como os personagens resolvem este problema.

Eles procuram pela criatura no mundo espiritual? Eles a forçam a possuir alguma outra coisa que não seja os personagens, de modo a prendê-la? Eles a enganam para que possuam seus inimigos e em seguida a destroem? Eles negociam com ela?

A despeito da forma como o Narrador estabelecer a cena, seu desenvolvimento sempre caberá aos personagens. A platéia é tanto um instrumento para a condução da história quanto o Narrador. Os jogadores não precisam mais que o Narrador lhes dê tudo mastigadinho — eles agora criam a história que quiserem.

O Narrador

Ainda assim, os personagens não podem existir sem um mundo cheio de pessoas e eventos para definir suas personalidades e sua existência. Para os personagens adquirirem vida é preciso criar um mundo. Esse é o papel do Narrador. Excetuando-se os personagens dos jogadores, o Narrador é responsável por tudo que existe no mundo. Isso pode parecer uma empreitada impossível, afinal até mesmo desenvolver um único personagem de jogador pode ser uma tarefa longa e desafiadora.

Mas narrar histórias não é tão difícil quanto parece. Como

o mundo de **Lobisomem** é baseado no mundo real, os Narradores podem transformar suas próprias experiências em histórias. Obviamente existem algumas pequenas diferenças entre o Mundo das Trevas e o nosso, mas elas são baseadas em alguns conceitos simples. Além disso, a única cultura estranha com a qual os personagens poderão vir a se envolver é a cultura Garou, que é descrita em detalhes neste livro.

O Narrador pode divertir os jogadores com mistérios cotidianos. Aquele velho armazém da Rua Principal está abandonado mesmo? O que aconteceu realmente naquela casa do outro lado da rua? Por que a única estação de rádio que prestava saiu do ar? Para quem a polícia trabalha? O que acontece naquele edifício comercial depois que escurece?

Claro que essas premissas são rudimentares. Um dos aspectos mais importantes e divertidos da narrativa é o ato de criar. O Narrador tem liberdade para bolar vários personagens e pode deixar sua imaginação correr solta para criar um mundo inteiro. O Narrador desenvolve uma variedade de personagens, desde vis lacaios da Wyrn até nobres anciões protegendo um caern, e decide a direção que a crônica irá tomar.

Embora a liberdade de criação possa ser o motivo que levou uma pessoa a escolher assumir a função de Narrador, seu objetivo *principal* deverá ser sempre divertir os jogadores. Narrar histórias exige um investimento de tempo e esforço da parte do Narrador, e um investimento de tempo da parte dos jogadores. Ao invés de participar do jogo, os jogadores poderiam estar lendo um livro, assistindo um filme, namorando ou passando tempo com seus familiares. Para recompensar o tempo investido pelos jogadores, o Narrador precisa tornar a experiência de jogo enriquecedora e divertida.

A História

Desenvolver uma história requer que o Narrador conjugue muitos elementos diferentes. Os jogadores podem ser temporariamente saciados com futilidades (como um vilão especialmente diabólico que precisam derrotar, ou um belo fetiche que possam acrescentar aos seus pertences), mas o Narrador precisa suar um pouco para manter o interesse dos jogadores a longo prazo.

A regra básica da boa narrativa é uma preparação ampla e cuidadosa. Isto não significa que o Narrador deva criar uma agenda inflexível que force os personagens a desempenhar determinadas ações. Lembre-se que os jogadores precisam ser capazes de interagir com a história através de seus personagens, e os jogadores também têm a responsabilidade de colaborar para o sucesso da história. Se o Narrador negar livre-arbítrio aos jogadores desde o início, eles não apenas irão gostar menos da história, como ela será muito prejudicada.

Em vez disso o Narrador deve criar uma sinopse flexível de eventos e personagens prováveis. Comece a história com o primeiro evento na sinopse. Talvez os personagens presenciem um caminhão de lixo tóxico descarregando barris fedorentos num posto de gasolina abandonado perto de seu caern. As reações dos personagens determinarão o passo seguinte na história.

Quando as reações dos personagens não forem as esperadas por você, o Narrador, você pode ou adaptar os elementos de sua própria história ou decidir descartar algumas das anotações

imediatas e ver até onde os personagens podem levar a história. Nenhuma escolha é melhor que outra, embora uma possa funcionar melhor para você. Se você não for habilidoso o bastante para mudar a história no ato, precisará encontrar uma forma de colocar as coisas novamente nos trilhos. Se não puder pensar numa forma de consertar a história só lhe restará torcer para conseguir retomar o curso mais adiante.

Se os jogadores não parecerem capazes de manter o fluxo da história, você deverá estimular as suas imaginações e fazer com que se envolvam. *Não os induza a fazer alguma coisa*; ao invés disso, mostre-lhes uma cenoura e espere para ver o que acontece. Procure tentar os jogadores; jamais os force.

Você pode também decidir deixar a história continuar sem uma intervenção imediata da sua parte. Siga a orientação dos jogadores e improvise tendo por base suas ações, ou apenas espere até que o ponto seguinte na sinopse simplesmente ocorra. Por exemplo, se, quando o caminhão que mencionamos sair, os jogadores ficarem na estrada em vez de segui-lo ou examinar os barris, estabeleça que o mel de Malditos no interior dos barris começa a vazar e a infectar o solo. Embora os personagens não tenham notado nada estranho naquela noite, diga aos jogadores que durante o transcorrer daquela semana a vegetação nas imediações de seu caern começa a definhando e morrer. Caso eles não façam nada, os Malditos atraídos pelo mel destroem o caern e a terra que ele ocupa.

Por outro lado, os jogadores podem tomar um curso de ação que você não previu, mas que funcione igualmente bem. Por exemplo, talvez os personagens decidam contactar as autoridades locais de meio ambiente para denunciar o despejo de lixo tóxico. Você pode querer retardar os efeitos do mel de Malditos e deixar que os personagens descubram exatamente o quanto o governo local é corrompido pela Wyrn. Os jogadores logo descobrirão que lutar contra uma burocracia pode ser tão ou mais frustrante que combater os fomes.

Alguns Narradores acham as histórias mais divertidas quando nem mesmo eles sabem o que acontecerá em seguida. Este estilo livre de narrar histórias pode ser arriscado, mas possibilita aos jogadores e ao Narrador grande liberdade criativa. Os Narradores podem alcançar novos níveis de habilidade de narrativa enquanto estiverem reagindo às ações dos jogadores. Tramas que sob outras circunstâncias o Narrador não teria concebido tornam-se aparentes, e os jogadores costumam se envolver mais quando sentem que suas ações afetam a crônica.

Em contrapartida, você pode descobrir que improvisar é muito difícil ou que simplesmente não é o melhor método para o seu grupo. Neste caso você precisará fazer sinopses detalhadas, considerando cuidadosamente as possíveis tangentes que seus personagens possam seguir.

Criando uma História

Embora os Narradores retirem suas idéias de um número variado de fontes, as mais comuns são três: histórias baseadas em personagens, histórias baseadas em eventos e histórias baseadas na atmosfera, assim denominadas para refletir suas respectivas inspirações.

Para a história baseada em personagens, o Narrador con-

centra os eventos em torno de um personagem, geralmente um antagonista ou um arquivão. Por exemplo, o Narrador pode decidir pela idéia de um Wendigo poderoso que odeia todas as outras tribos e deseja expulsá-las da América do Norte. Depois que o Narrador tiver delineado o que deseja que o personagem faça, desenvolverá uma história paralela. Talvez o Wendigo faça um pacto com a Wyrn, prometendo-lhe um caern em troca de um poderoso fetiche matador de lobisomens.

É claro que o personagem não precisa necessariamente ser um antagonista do grupo. Ele pode ser neutro, aliado dos personagens, ou até mesmo um membro da matilha. Um Narrador pode até mesmo criar uma história em torno do personagem de um jogador se achar que ele foi ofuscado pelo restante do grupo.

A história baseada em um evento segue a trilha contrária. O Narrador começa com uma situação e em seguida povoa a história com os personagens que melhor a exemplificam. Neste caso, o Narrador pode imaginar que todos os caern de Nova York começaram subitamente a perder poder. Depois que tiver formulado o evento, criará os personagens apropriados: um espírito da Weaver que se alimenta do poder de caern e o mago que o libertou.

A história baseada na atmosfera é a mais difícil de ser concebida, embora costume ser a mais eficaz. O Narrador, procurando criar um determinado ambiente, baseia os personagens e os eventos nesse clima. Em **Lobisomem**, isto normalmente assume a forma de uma história de horror, mas esse não é o único tipo de atmosfera que pode ser criado.

Talvez o Narrador queira ilustrar uma moral ou refletir sobre as vidas dos próprios jogadores. Por exemplo, se ele quiser que os personagens vejam suas vidas de forma mais objetiva, pode fazê-los resgatar personagens muito semelhantes a eles mesmos das garras de um maligno cientista da ADN. Ao invés de agradecer à matilha por resgatá-los, os personagens, horrorizados com a existência de lobisomens, voltam-se contra a matilha. A partir daí, a história começa.

Os Narradores podem até mesmo criar uma atmosfera baseada nos desejos dos personagens. Caso os jogadores costumem se destacar em situações de combate, mas percam interesse no resto, o Narrador pode desenvolver uma história repleta de cenas de combate ágeis e emocionantes. Por outro lado, se um jogador aprecia a interação social entre os lobisomens, o Narrador pode criar uma história de intriga numa assembléia. Talvez os personagens tenham de convencer matilhas rivais a pararem de lutar entre si, mas este é um objetivo secundário entre as possibilidades de personificação oferecidas pela história.

A White Wolf costuma incluir histórias em seus suplementos, que poderão servir como exemplos de como planejar as suas. Caso você sinta dificuldade em conduzir uma narrativa livre, esses livros oferecem histórias completas cobrindo muitas possibilidades. Até mesmo se você preferir criar as suas próprias tramas, as histórias pré-planejadas podem fornecer combustível para a sua narrativa. Simplesmente assista a um filme ou leia um bom livro e você ficará transbordando de idéias.

Elementos de Histórias

Embora existam milhares de histórias, todas as de boa qualidade têm uma série de fatores comuns. Uma boa história possui um único tema e um único clima. De alguma forma, o ambiente envolve a platéia, ocorre algum tipo de conflito. Há um começo, um meio e um fim. Existe um clímax e uma conclusão. Por último, o Narrador tinha algum tipo de propósito em mente quando planejou a história.

Tema

As histórias tendem a ficar confusas se o Narrador não mantiver um olho nas coisas. Uma história na qual os personagens precisem resolver um mistério importante, pode ser arruinada se eles começarem a atacar os suspeitos, a polícia e uns aos outros. Desenvolver um tema para a história é uma forma fácil de manter os eventos coerentes e ajudar o Narrador a gerar idéias.

Um tema pode ser tão inócuo quanto “não existe lugar para ‘individualistas’ numa equipe”, ou tão sofisticado quanto “a sociedade industrial do século vinte mecanizou a humanidade.” O primeiro tema possibilita ao Narrador transformar o simples em sublime, demonstrando como os personagens podem ser bem-sucedidos apenas trabalhando juntos; o segundo possibilita o desenvolvimento de tramas nas quais os humanos são usados como ferramentas por outras pessoas.

Embora o Narrador deva esforçar-se para centralizar a maior parte dos eventos em torno de um tema, a maioria dos jogadores não perceberá que tema é esse. O tema certo pode conferir à história um valor duradouro: uma força e uma consistência internas das quais, sob outras circunstâncias, ela provavelmente careceria. Não estrague tudo tentando tornar o tema evidente — os jogadores ficam desestimulados quando percebem que o Narrador quer dar uma lição de moral. Apresente o tema e o explore na história, mas deixe a lição para os jogadores.

Lobisomem: O Apocalipse é em si mesmo um tema geral, que pode ser integrado nas histórias. O jogo materializa o conflito entre o eu e o mundo exterior. Os Garou representam a luta pelo equilíbrio dos aspectos interiores e exteriores da psiquê. Assim como as pessoas precisam se esforçar para descobrir seus desejos e motivações interiores, elas também precisam adquirir uma consciência da sociedade de que as cerca e se ajustar a ela em algum nível. Da mesma forma, os Garou precisam estar cômicos das normas de sua cultura e da vontade de Gaia enquanto, ao mesmo tempo, satisfazem suas próprias necessidades.

Clima

Uma história com um clima evidente oferece muito mais entretenimento. Ao criar um clima, os Narradores evocam uma reação emocional da parte de seus jogadores. Se os jogadores compreenderem e sentirem o que está acontecendo com seus personagens, a emoção de uma cena poderá transcender o jogo.

Climas diferentes possibilitam a criação de tipos diferentes de histórias. Alguns Narradores preferem adotar apenas um determinado tipo de clima — seja sombrio e tenso ou leve e animado —, mas isto não deve impor limites à experimenta-

ção. Contar histórias que evoquem apenas um tipo de clima pode limitar a crônica. Nem toda trama requer um clima “leve”, que não funcionaria, por exemplo, ao se contar a história da destruição trágica de uma matilha de Garou.

A melhor forma de estabelecer o clima é evocando a atmosfera desejada logo no princípio — de preferência durante os momentos iniciais. Se você quiser um clima leve, experimente o truque de tocar uma canção alegre e dizer aos jogadores que seus personagens estão ouvindo rádio. Em seguida diga-lhes que é um dia ensolarado e que eles estão num carro esporte, correndo a toda velocidade para não chegarem atrasados a uma festa oferecida por outra matilha. Uma introdução desse tipo deve colocar os jogadores no estado de espírito correto para lidar com o homem-coiote que tem pregado peças nos Garou da região.

Até mesmo depois de os jogadores estarem imersos na história, reforce o clima sempre que houver oportunidade. Se as coisas estiverem correndo bem, os jogadores irão perpetuar sozinhos o clima. Tudo que os personagens vivenciarem ou fizerem será visto através das “lentes” do clima.

Ambiente

Embora os jogadores jamais saibam com certeza qual é o tema ou o clima de uma história, o ambiente sempre será imediatamente discernível. Um ambiente interessante e realista faz todos os outros aspectos da história parecerem reais e convincentes. Muitas vezes a imaginação dos jogadores suprirá os detalhes que tenham sido omitidos pelo Narrador. Da mesma forma, um ambiente esquematizado e tedioso prejudicará uma história aceitável, forçando os jogadores a se concentrarem em suas falhas.

É claro que uma história terá uma série de ambientes diferentes. Os personagens poderão começar num caern, passar para uma cabana remota, vaguear através da Umbra e terminar no centro de Chicago. Contar uma história ambientada em apenas um lugar pode ser ocasionalmente uma experiência recompensadora ou curiosa, mas até mesmo uma história curta deve envolver movimento de uma locação para outra.

Embora nem todos os ambientes requeiram uma grande quantidade de detalhes, o Narrador deve descrever de forma precisa e completa o que os personagens vêem e sentem, assegurando desta forma que os jogadores façam poucas perguntas no decorrer da aventura. Objetos concretos, clima, aromas e sons são fatores que exercem papéis importantes na descrição de um ambiente.

O fato de que o mundo de **Lobisomem** é semelhante ao nosso facilita essas descrições. A maioria dos ambientes (florestas, prédios, etc.) é idêntica, ou pelo menos semelhante, aos seus congêneres do mundo real. Não há necessidade de explicar detalhes sobre alguma terra de faz-de-conta (exceto quando os personagens viajarem para a Umbra, uma região que pode ser descrita da forma que o Narrador quiser).

Conflito

O conflito é o âmago de qualquer história. Note que aqui conflito não é sinônimo para combate. Na verdade, os melhores conflitos são resolvidos sem violência. Conflito é a oposição que os personagens enfrentam ao tentar alcançar seus objetivos. Quando um Garou de Posto superior or-

dena que a matilha aniquile um grupo de humanos acampados, o conflito não surge de um combate, mas da recusa dos lobisomens em acatar as ordens. Os personagens precisam descobrir por que o ancião nutre um rancor tão grande por essas pessoas e chegar a uma solução alternativa. Embora isto não envolva combate, será conflito.

O Conflito pode ser subdividido em temas literários. Em termos de Lobisomem, os tipos de conflito incluem: Garou contra indivíduos, Garou contra a sociedade, Garou contra a natureza, Garou contra o desconhecido e Garou contra si mesmo. Uma decisão sobre que tipo de conflito usar torna o ato de criar uma história mil vezes mais fácil.

“Garou contra indivíduo” é o tipo de história mais comum em **Lobisomem**. A sociedade em questão costuma ser, embora nem sempre, a humana. A cultura dos Garou, rigorosa como ela é, também pode oferecer um obstáculo singular. Os personagens podem se envolver em situações delicadas com os regentes de seu povo. Enfrentar a sociedade pode ser uma experiência frustrante, mas recompensadora.

Embora o conflito “Garou contra a natureza” pareça contraditório à primeira vista, vulcões, terremotos e enchentes são tão fatais para os lobisomens quanto seriam para os humanos (bem, quase). Esses tipos de conflito costumam ser subtramas de outros conflitos — por exemplo, quando a matilha precisa atravessar uma tempestade de neve para descobrir se um lobisomem louco escapou do asilo.

O conflito “Garou contra o desconhecido” é mais comum na Umbra. Porém, todo lupino vivenciou esse conflito ao entrar pela primeira vez numa cidade, e imagine a confusão na cabeça de uma matilha que se depara pela primeira vez com um homem-tubarão.

O conflito “Garou contra si mesmo” pode ser o conflito menos usado, mas possibilita a criação de histórias fascinantes. Aparece com maior frequência quando um personagem precisa domar a Besta dentro de si mesmo, evitando o frenesi para alcançar algum objetivo importante. Isso pode aparecer também quando um personagem precisa sobrepujar suas próprias fraquezas para resolver algum problema.

Tramas e Desenvolvimento

Uma história não deve simplesmente mover-se aleatoriamente de um lugar para o outro. Toda história é dividida em fases: início, meio e fim. Como em qualquer outro veículo de narração de histórias (como livros ou filmes), a trama em jogos como **Lobisomem: O Apocalipse** é a série de eventos que forma uma determinada história. O desenvolvimento é a forma de amarrar a trama.

Na maioria dos casos, uma história se desenvolve durante um determinado número de cenas; cada cena impulsiona, de alguma forma, a história como um todo. Como regra geral, a cena de abertura atrai o interesse dos jogadores e lhes oferece uma idéia do que está acontecendo. As cenas intermediárias expandem e desenvolvem o conflito. A cena final permite ao personagem resolver a história de uma forma ou de outra.

Portanto, se uma história pode ser definida como uma série de eventos, a trama é a ordem segundo a qual esses eventos se dão. As coisas não devem ser simples demais,

com os personagens apenas passando do Ponto A para o Ponto B. Contudo, a diferença entre uma trama boa e uma trama ruim não está no fato de uma ser mais complexa ou mais simples que a outra. Não há nenhum problema em cimentar uma trama com camadas de mistério, mas complicações desnecessárias podem fazer com que uma boa história fique lenta e pesada.

Uma boa trama requer também um ritmo apropriado. Não mergulhe os personagens na trama de forma predizível e ordenada. Agite as coisas com “excessos”, como viradas na trama ou subtramas interessantes. Esses excessos muitas vezes podem impulsionar a trama principal, ao invés de prejudicá-la. Acelere o ritmo aos poucos, até atingir um clímax que conclua a história.

Os elementos básicos de uma trama bem-sucedida são:

Primeiro, estabeleça a cena, permitindo assim que os jogadores entrem em seus personagens. Em seguida ofereça um gancho — alguma coisa que mantenha a trama em movimento. Talvez um fômetro com quem os personagens tenham lutado antes apareça ferido à sua porta, apenas em tempo para murmurar “Cuidado com o mulo dourado” antes de morrer. Pronto — você fêz seus jogadores.

Em seguida comece o processo de alternar alta e baixa estimulação, que gradualmente aumenta a tensão e a expectativa. Aumente o suspense à medida que os personagens descobrirem o que está acontecendo. Usando o exemplo acima, os personagens descobrem que o Covil da Wyrn que era protegido pelo fômetro entrou em super-atividade, e que todas as noites criaturas da Wyrn emergem dele. Quando o momento for apropriado, você pode acionar o clímax — um impuro da Cria de Fenris, que se veste com um casaco dourado, assumiu o controle do Covil da Wyrn e planeja liberar sua fúria sobre uma cidade próxima.

Agora os jogadores decidem como eles querem que seus personagens lidem com a situação, e o clímax determina a competência com a qual seus planos funcionam. Eles tentam falar com o Cria de Fenris sobre seu plano louco ou o enfrentam e ao seu exército de criaturas da Wyrn? Eles recorrem à ajuda externa, talvez descobrindo o único sobrevivente da matilha do Cria de Fenris, ou eles cuidam sozinhos da situação? Eles vencem, perdem ou empatam?

Clímax e Conclusão

Se a trama de uma história é análoga a um passeio de montanha-russa, então o clímax é o seu cume. Apresente os jogadores com dicas de suspense do que está por vir, mas não revele nada a eles até que a trama exija isso.

O clímax é o penúltimo momento da história, sobrepondo todos os personagens, emoções e eventos, e permitindo aos personagens que reconheçam sua significância. Aqui os personagens são bem-sucedidos ou fracassam, lutam ou chegam a um acordo. Pode ter havido outros momentos emocionantes no jogo, mas o clímax deve superar o resto.

Pode valer a pena realizar uma cena adicional depois do clímax. Este período final de repouso permite aos jogadores fazerem considerações sobre a história enquanto ainda estão no meio dela e a amarrar as pontas soltas. Conhecido como *dénouement* (desfecho), este é o momento no qual todos os detalhes são resolvidos. Claro que ainda restarão

várias pontas soltas, mas estas poderão ser aproveitadas pelo grupo de jogo em futuras histórias.

O Objetivo

Como mencionamos antes, o objetivo principal de qualquer história é entreter a platéia e o Narrador. Contudo, o Narrador e os jogadores podem também possuir outros objetivos. Talvez o Narrador queira ilustrar os perigos da negligência com o meio ambiente.

O objetivo, embora sob vários aspectos seja semelhante ao tema, é o verdadeiro propósito do jogo, e não a linha que corre por ele. Enfatizar o objetivo e o tema fará com que a história fique mais fácil de ser desenvolvida e contada, e com sorte tornará o jogo mais agradável para todos.

Contando a História

Depois de todo o trabalho duro de preparar uma sessão de jogo de narrativa, nada é mais recompensador que ver os jogadores se divertirem de verdade. Ainda assim, mesmo as histórias mais bem desenvolvidas podem ser arruinadas enquanto estão sendo contadas. A ênfase é parte indispensável de uma narrativa.

Trabalhe com os Jogadores

O conselho mais importante sobre narrativa diz respeito aos jogadores. Às vezes, pode ser difícil lidar com os jogadores (especialmente quando eles fazem alguma coisa que acabe completamente com seus planos), mas o seu objetivo deve ser integrá-los da forma mais suave possível ao fluxo da história. Isto significa envolver a todos no maior número possível de aspectos da história.

Na maioria dos grupos de jogo, alguns jogadores tentam dominar o jogo e direcionar a atenção de todos para eles mesmos. Não recompense esse tipo de comportamento. Tente envolver todo mundo, especialmente os jogadores novos ou quietos. Se você não conseguir integrá-los, eles não se divertirão tanto quanto poderiam. Não se esqueça que entreter os jogadores é o seu principal objetivo. Os personagens de **Lobisomem** sempre constituem uma matilha; eles precisam trabalhar juntos para sobreviver. Embora você possa querer basear algumas histórias em membros específicos da matilha, cada personagem deve desempenhar um papel.

Pode ser difícil equilibrar os desejos de todos os jogadores, mas costuma ser uma tarefa simples conceder a cada um deles um pedacinho do que ele mais quer. Se um jogador for negligenciado devido aos eventos de uma determinada história, tente planejar os eventos e as situações da história seguinte em torno desse jogador.

Os jogadores podem ter diversas motivações: acumular poder, tornar-se outra pessoa, adquirir um sentido de realização, resolver problemas, vivenciar emoções fortes, competir, ou simplesmente estar com amigos. Você precisa equilibrar os desejos de todos; caso você exclua alguém, a tendência é que essa pessoa estrague o jogo de todo mundo.

Os desejos de um único jogador costumam ser a combinação de duas motivações ou mais. Um jogador pode frequentar sessões de jogos de personificação principalmente para estar com seus amigos, mas pode também querer inter-

pretar um personagem que adquira grandes poderes e combata a Wyrn melhor que todos os outros.

Mantenha o Clima

Como os jogos de narrativa são planejados para divertir, os jogadores costumam brincar com as situações nas quais seus personagens se envolvem, às vezes fazendo piadinhas e trocadilhos infames. Embora isso costume ser divertido, às vezes pode não ser o que você, o Narrador, deseja.

Por exemplo, se você está tentando criar uma atmosfera de horror, não irá querer que os personagens quebrem a tensão no momento errado. Se o clímax de uma história for a fuga de uma mansão corrompida pela Wyrn, com horrores desconhecidos escondidos atrás de cada porta, os jogadores não devem ficar relaxados ou à vontade. Devem estar tensos e sentados nas pontas de suas cadeiras.

Conheça os Sistemas

É responsabilidade do Narrador conhecer bem os sistemas de jogo. Às vezes, as regras podem ser muito confusas. Aquelas pequenas inconsistências, inevitáveis em todos os jogos, também não ajudam. Em suma, é seu dever ser o intérprete final das regras e decidir, de forma prática, como elas se aplicam em seu jogo. Lembre-se que você controla tudo, exceto os personagens dos jogadores. Se você decidir que os personagens precisam obter cinco sucessos para escalar o penhasco e escapar de uma horda de Malditos, então esse é o número de sucessos necessários, a despeito da forma como os jogadores interpretem as regras.

Porém, na condição de árbitro das regras, também é seu dever agir com justiça. Aja de forma imparcial e racional com todos os envolvidos. Um Narrador precisa ser um árbitro capaz de julgar com clareza e segurança.

Ocasionalmente, os eventos da história requererão que você transcenda as regras, ou até mesmo que as quebre. Quebrar regras costuma ser necessário para contar melhor a história ou lhe conferir sentido. Para conservar a confiança dos jogadores, não quebre as regras com regularidade; se fizer isso, eles passarão a contar com você para subverter as regras sempre que estiverem numa sinuca. Isto arrasará o livre arbítrio dos personagens e eliminará o drama de cada cena. É óbvio que você pode decidir alterar as regras permanentemente; isto nós encorajamos, desde que todos saibam que uma determinada regra foi alterada.

Ir além das regras é tão importante quanto conhecê-las ou quebrá-las. Este livro não pode predizer todas as eventualidades que surgirão durante o jogo. De vez em quando você terá de improvisar novas regras. Você pode tomar uma decisão apressada para consertar o furo por um momento, mas antes de começar a jogar de novo, avalie os problemas e decida se a sua solução foi a melhor. Se não, mude suas regras. De qualquer modo, você precisa contar aos jogadores como vocês lidarão com essas situações no futuro. A consistência é a maior virtude de um Narrador.

A Crônica

A crônica é uma série de histórias interligadas que contam coletivamente uma história de maior amplitude e conteúdo mais profundo. Se uma história equivale a um capítulo

de um livro, então a crônica é o romance completo. (Ou triologia, ou decalogia). As crônicas podem continuar durante muitos anos, e os personagens podem durar por décadas de tempo no universo do jogo.

Para criar uma crônica é preciso cuidado e inspiração. Uma crônica bem-sucedida possui a mesma vitalidade que um personagem. Se uma pessoa quiser extrair o máximo proveito de um livro, não poderá ler seus capítulos em ordem aleatória. Cada capítulo prepara terreno para o seguinte; as histórias de uma crônica devem ser exatamente assim.

Num jogo de narrativa, as histórias obviamente são importantes, mas é a crônica que oferece dimensão e força para as histórias que são contadas. Uma crônica cuidadosamente construída pode ajudar um jogador a suspender a descrença, pode tapar os furos que costumam acontecer nas histórias individuais e pode oferecer explicações subsequentes para quaisquer discrepâncias ou contradições. Se os jogadores confiarem na sua crônica, eles logo acreditarão que a maioria dos aspectos de sua história possui uma razão, ou pelo menos uma desculpa aceitável. Os jogadores não se apressarão em apontar as falhas que encontrarem: eles confiarão que, mais cedo ou mais tarde, você cuidará de suas preocupações.

Além disso, uma crônica ajuda os jogadores a verem o quadro geral. Ela lhes possibilita compreender o propósito do Narrador e deixá-lo criar histórias cada vez mais grandiosas. Os vilões tornam-se mais inspiradores de temor. Os eventos passam a abalar um pouco mais o mundo. As atmosferas tornam-se mais envolventes e as histórias individuais começam a funcionar muito melhor.

Por último, uma crônica concede aos jogadores e ao Narrador um sentido de conquista. Os jogadores vêem o efeito das ações de seus personagens no mundo. Eles começam a fazer planos para o futuro, talvez criando e mantendo seu próprio caern. O Narrador vê suas histórias florescerem e se orgulha do que plantou e nutriu. O Narrador pode querer dar um título à crônica, dessa forma passando aos jogadores uma idéia da dimensão da empreitada na qual estão envolvidos.

Histórias e Crônicas Mais Comuns

Seria impossível compilar uma lista abrangente da miríade de possibilidades de histórias para **Lobisomem**. Ainda assim, esta seção detalhará algumas das mais comuns. Alguns desses conceitos podem também estruturar uma crônica inteira e os Narradores devem sentir-se à vontade para desenvolver suas próprias idéias.

- **Prelúdios:** No início da crônica, o Narrador e o grupo de jogo podem querer explorar as vidas dos personagens antes de juntarem a sua matilha. Esses prelúdios costumam ser estabelecidos até mesmo antes que os personagens tornem-se cientes de que são lobisomens. Os prelúdios aumentam a empatia dos jogadores com seus personagens e concedem ao Narrador uma noção do que eles pretendem realizar com o jogo. Muitos grupos gostam de conduzir prelúdios durante toda a primeira sessão de jogo.

- **Rito de Passagem:** Outro tipo de história geralmente ambientada no princípio da crônica. O Rito de Passagem per-

mite aos personagens entrarem em sintonia com sua natureza Garou. Este “rito” costuma assumir a forma de uma missão que os anciões incumbem aos personagens logo depois de lhes revelar sua natureza Garou. Um rito de passagem pode também envolver qualquer tipo de descoberta que cause mudanças profundas num personagem. Obviamente, a Wyrn e outras forças malignas costumam atacar esses filhotes inexperientes e — em teoria — indefesos, de modo que aquilo que foi planejado como uma missão fácil transforma-se subitamente numa batalha ferrenha pela sobrevivência.

- **Garou contra a Wyrn:** Esta batalha é mais importante para os Garou como raça. Gaia será destruída se a influência corruptora da Wyrn não puder ser anulada. A poluição e o desmatamento causados pela Weaver, assim como as guerras engendradas pela Wyld, são resultados da corrupção da Wyrn. Em muitos casos, combater a Wyrn envolve procurar por ela em seu próprio território — até mesmo aventurando-se aos desertos radioativos dos caern da Wyrn. Ali, Garou audaciosos precisam enfrentar criaturas espirituais e lacaios mortais como os Dançarinos da Espiral Negra, fomori, corporações malignas, assassinos mortais, vampiros e magos.

Os personagens podem ser convocados para invadir as fortalezas da Wyrn, defender caern de atacantes, impedir o rapto de Garou jovens, resgatar um lobisomem capturado por um espírito Maldito, ou qualquer coisa na qual o Narrador possa pensar.

- **Garou contra a Weaver:** A Weaver espalhou suas teias de vidro e metal sobre a maior parte do mundo. Seus agentes humanos infligiram grandes danos em Gaia em nome do “progresso”. Para que o planeta não morra asfixiado, é preciso impedir que o espírito-aranha fique ainda mais forte (de fato, ele precisa ser enfraquecido).

Embora a Wyrn controle a maioria das instituições humanas que os personagens enfrentarão, a maior parte delas são criações da Weaver. Muitos Garou acreditam que os abusos cometidos pela Weaver em Gaia, sendo mais dissimulados que os praticados pela Wyrn, são bem mais perigosos.

- **Garou contra a Wyld:** Embora os Garou defendam a Wyld, alguns de seus espíritos são simplesmente incontroláveis demais e precisam ser impedidos de espalhar o caos pelo mundo.

- **Garou contra Humanos:** Esta batalha remonta ao Impergium. Até hoje alguns Garou consideram a si mesmos os mestres por direito da raça humana, mas deviam se cuidar — os humanos representam a maior de todas as ameaças (ao menos no sentido físico) que se colocam contra os Garou. A onda inexorável de civilização é o seu maior inimigo. À medida que a praga da urbanização devora suas terras e seus caern, os Garou — tal lobos famintos no inverno — são forçados a lutar entre si pelos minguantes recursos de Gaia. Muitos Garou defendem uma postura genocida contra os humanos, e decerto todos concordam que alguma coisa precisa ser feita para abrandar a explosão demográfica e a poluição antes que seja tarde demais.

- **Garou contra Vampiros:** Sob muitos aspectos, os lobisomens e os vampiros são inimigos naturais. Para aumentar seus rebanhos de humanos, os vampiros promovem ati-

vamente aquilo que os Garou mais temem — a expansão urbana. Embora a guerra entre lobisomens e vampiros não seja tão aberta quanto alguns acreditam, ainda é um evento comum. Grande parte do material de **Vampiro: A Máscara** e seus suplementos aplica-se a **Lobisomem: O Apocalipse**. As guerras políticas dos vampiros podem envolver os lobisomens de diversas formas.

- **Garou contra Garou:** Embora os Garou supostamente compartilhem os mesmos objetivos, isto não os têm impedido de travar batalhas entre si. As tribos de índios americanos odeiam os invasores, os Fúrias Negras desprezam os Cria de Fenris, e ninguém confia nos Senhores das Sombras. Essas batalhas costumam assumir o aspecto de desafios formais ou semi-formais, mas podem se tornar extremamente violentas no espaço de um segundo.

- **Membro de Matilha contra Membro de Matilha:** O ambiente de uma matilha é muito volátil, considerando que é formado por estranhos que descobriram que não são o que pensavam que fossem. Normalmente uma matilha é uma verdadeira panela de pressão, e os conflitos que surgem dentro dela podem ser tão brutais quanto qualquer guerra contra a Wyrn.

- **Matilha contra Matilha:** A competitividade instintiva entre os Garou concentra-se fora da matilha depois que seus membros tenham estabelecido a ordem interna. Cada matilha quer os deveres e as cruzadas que ofereçam maior Renome. Além disso, a maioria das matilhas possui territórios que consideram seus, e eles não gostam de invasores de nenhum tipo.

- **Costumes contra Mudança:** A sociedade Garou baseia-se em seguir e perpetuar os costumes do passado. Porém, alguns Garou exigem que este aspecto de si mesmos seja descartado, porque consideram que esse conservadorismo tenha sido o motivo do fracasso dos Garou. Os novos tempos criaram costumes novos e forçaram a revogação de costumes antigos, mas o ritmo das mudanças é sempre calorosamente debatido entre eles.

- **Exploração:** Não importa o quanto os Garou acreditem que saibam, sempre há mais a ser aprendido. A Umbra é uma terra inexplorada de incríveis possibilidades, na qual qualquer coisa pode acontecer (os Narradores devem tirar partido desse fato). Ainda assim, até mesmo a Terra pode oferecer inúmeras oportunidades para a exploração. As regiões selvagens constituem um ambiente alienígena para os hominídeos, enquanto as cidades representam o mesmo para os lupinos.

Além disso, alguns caern foram perdidos para os poderes corruptores da Wyrn. Normalmente os caern simplesmente desaparecem, para nunca mais retornar. Ocasionalmente, porém, a Wyrn consegue apenas abafar temporariamente um caern. Esses caern surgem e desaparecem da existência a intervalos regulares ou aleatórios. Os caern que retornam podem guardar segredos e poderes que há muito se acreditava perdidos.

- **Amor:** Os Garou são seres emotivos e as paixões evocadas pelo amor podem ser sentidas entre eles com a mesma força que é sentida entre os humanos. Como os Garou estão decaindo em número, alguns lobisomens consideram seu dever encontrar um parceiro e gerar uma prole. Outros

não conseguem evitar essas emoções. Pode-se construir histórias em torno da busca por um parceiro ou mesmo em torno da casualidade de encontrar alguém que possa retribuir seu amor. Mas, e se o seu amor for por outro Garou?

- **Natureza:** Do mesmo modo como há histórias envolvendo a metade humana dos Garou, há muitas que são contadas sobre os Garou em suas formas lupinas. Como a composição dessas histórias é muito diferente da composição de outras narrativas e jogos de personificação, as histórias em si não precisam ser tão complexas quanto as ambientadas dentro da civilização. Por exemplo, simplesmente acompanhar um lobo moribundo até seu recanto final de descanso poderia ser uma experiência enriquecedora para os jogadores. Incontáveis possibilidades de histórias podem ser obtidas com a combinação de civilização e natureza. Por que os animais estão morrendo depois que bebem de um lago comum?

- **Vidas Passadas:** Assim como a História, as tradições e os rituais dos Garou afetam a sociedade moderna dos lobisomens, também o indivíduo Garou pode estar intimamente ligado ao passado. Os Garou têm uma tendência a recordar suas encarnações anteriores. A descoberta do sucesso ou do fracasso de um ancestral pode gerar uma história interessante, ou pelo menos uma trama paralela ou um flashback.

- **Busca por Visões:** O mundo espiritual é uma parte vital da cosmologia Garou. A Umbra é habitada por espíritos que os Garou acreditam compor o próprio tecido de nossa realidade. O mundo espiritual esconde segredos, poderes que os Garou precisam contactar ocasionalmente, e perigos. A história de uma busca por visões envolve uma caçada por conhecimento na Umbra. O mundo espiritual é vasto e indomado; muitas descobertas empolgantes aguardam aqueles que procurarem suas verdades.

- **Penitência:** A penitência é um tipo especialmente poderoso de história. Ela envolve as tentativas dos personagens em corrigir algum erro do passado. O erro não precisa ter sido cometido pelos próprios personagens; eles podem ter de pagar os pecados da seita inteira ou atender o último desejo de um Silencioso moribundo.

- **Tornar-se uma Fera:** Este tipo de história normalmente envolve um Garou tendo de lidar com seus frenesis ou com seus efeitos. Por exemplo, um lobisomem que fugiu da batalha num frenesi de morte pode mais tarde precisar lidar com o fato de que sua covardia causou a morte de um membro de matilha. Perdoar a si mesmo pode requerer uma história de penitência, porém mais provavelmente envolverá o personagem aceitando sua natureza animal.

- **Insanidade:** Alguns Garou nunca aprendem sobre sua herança verdadeira, descobrindo, ao invés disso, seus terríveis poderes sem nenhum tipo de orientação. Esses Garou são chamados Lunáticos: eles carecem do controle e do conhecimento que permitem aos Garou tornarem-se parte do ambiente, em vez de se desviarem dele. Este tipo de história costuma envolver os jogadores tentando deter um Garou enlouquecido. O Narrador pode também fazer os personagens começarem a crônica como Lunáticos ou até mesmo enlouquecerem durante o jogo.

- **Renúncia:** De acordo com os dogmas de sua cultura, os Garou podem se aliviar da responsabilidade pelo que são

ou foram no passado. Este processo é chamado renúncia; um Garou que a anuncia torna-se uma nova pessoa. Todas as honras e postos mantidos em sua vida anterior são perdidos. O personagem tem então a oportunidade de recomeçar do zero. O Narrador pode optar por começar uma crônica com os jogadores acabando de renunciar aos seus passados.

- **Super-heróis:** Os Garou não precisam lutar contra seus inimigos tradicionais o tempo todo. Afinal de contas, eles possuem poderes incríveis e podem decidir combater o crime, a corrupção ou qualquer outra coisa. Mas de onde será que vêm esses supervilões todos?

- **Tios:** Todo Garou bem-sucedido deve, em algum momento de sua vida, contribuir para o apoio e o desenvolvimento de uma nova geração de Garou. Assim como o personagem foi raptado certa vez por alguém que lhe revelou a verdade sobre si mesmo, ele agora também precisa tornar-se um Tio. A formação de uma nova matilha é uma tarefa importante e uma obrigação na sociedade Garou. Como o “gene Garou” ocasionalmente salta muitas gerações, e os Garou muitas vezes não estão vivos quando os filhos de sua prole nascem, a prática de “adotar” um filhote torna-se uma alternativa aceitável para se criar uma família.

- **Espécie em Extinção:** Os Garou estão morrendo. Esta é a triste verdade em qualquer crônica, mas nesta história a situação recebe um enfoque especial. O grupo de jogadores pode muito bem ser a última matilha de Garou na face da Terra. A matilha pode ser a última esperança de salvar Gaia e a Wyld. Os personagens terão de ser mais bravos e ousados em seus métodos, e isto os forçará a um conflito com os Garou mais velhos (se algum ainda estiver vivo). Os personagens também serão mais visados pelos inimigos de Gaia.

Personagens e Antagonistas Controlados pelo Narrador

Numa crônica não há elementos mais evocativos que os personagens que a matilha encontra. Obviamente, nem todos os personagens que a matilha encontra serão memoráveis, nem deveriam ser. Afinal de contas, a maioria deles terá apenas pequenos papéis, e aparecerão esporadicamente. Alguns não sobreviverão ao seu encontro com os personagens.

Isto não significa que o Narrador pode ignorar esses pequenos personagens. Quanto mais reais eles forem, mais os jogadores gostarão da história. Portanto, o que importa se a única função do atendente do posto de gasolina for explicar à matilha que caminho tomar? Ele possui sua própria história e antecedentes. Ele pode ser prestativo ou rude, tagarela ou silencioso. Talvez tenha sotaque da Nova Inglaterra ou um hábito de jamais olhar nos olhos da pessoa com quem está falando. Dê-lhe uma fagulha de vida e um pedacinho de individualidade; será muito mais interessante.

Quanto mais importante for o personagem, mais o Narrador deve desenvolvê-lo. Um bom ponto de partida é a motivação do personagem. Por que ele está fazendo uma determinada coisa? Por que um banco está financiando um pelotão de mercenários para matar os personagens? Que razão uma Fúria Negra poderia ter para pedir que uma matilha interrompesse a investigação de uma cabana de caça humana?

Depois que o Narrador tiver a motivação do personagem, outros detalhes poderão ser criados para sustentá-lo. Talvez a Fúria Negra esteja nervosa e irrequieta, olhe ao redor a toda hora, e fume um cigarro. Ela parece muito preocupada com crianças e sempre pára o que estiver fazendo para ajudá-las. Quando os personagens descobrem que o filho dela é um dos caçadores, começarão a entender porque ela não quer que eles se envolvam.

A maioria dos personagens que o Narrador introduz não são malignos. Na verdade, muitos antagonistas são simplesmente indivíduos ou grupos cujos objetivos chocam-se com os dos personagens. Outros personagens não irão se opor aos personagens, mas terão as suas próprias razões para fazer o que fazem.

Mas, os antagonistas mais divertidos são mesmo os vilões — indivíduos cuja malignidade a matilha conhece. Alguns vilões podem reaparecer várias vezes, tornando-se ameaças maiores a cada vez. Isto oferece continuidade à crônica e confere aos jogadores um rosto familiar que eles podem amar ou odiar. Os jogadores irão sempre lembrar daquele ardiloso Presa de Prata que iniciou sua companhia de mineração com os lucros obtidos com a venda de sua antiga matilha à Wyrn; lembrarão também de Deysered, o espírito-cadáver que enviou legiões de mortos-vivos para enfrentá-los.

Os vilões de **Lobisomem** podem assumir várias formas. Algumas das mais prováveis incluem Membros, magos, formori, outros Garou, e humanos, especialmente presidentes de empresas ou políticos de mente estreita. Outros antagonistas podem incluir fadas, espíritos e outros seres sobrenaturais, como múmias.

Consulte no Apêndice mais exemplos de antagonistas.

Técnicas Avançadas de Narrativa

Até agora demonstramos os pontos básicos para que uma pessoa se torne um Narrador. Cada Narrador desenvolve suas próprias técnicas e seu estilo, fazendo o que é mais necessário para improvisar suas histórias. Esta seção detalha várias formas mediante as quais o Narrador pode transcender as normas para tornar suas histórias ainda mais memoráveis e empolgantes.

Flashback

Um flashback é uma cena do passado que se relaciona com o presente. Os flashbacks são especialmente populares em filmes, mas a narrativa também pode tirar partido desta técnica. A técnica de flashback costuma ser usada para explicar a história de algum elemento da narrativa que está em curso.

Durante o flashback, os jogadores assumem os papéis dos personagens nele envolvidos. Geralmente, não serão os personagens normais dos jogadores, mas os participantes devem ter alguma relação imediata com a história principal. Se os verdadeiros personagens dos jogadores não estiverem envolvidos no flashback, os jogadores não deverão usar nenhuma informação adquirida nele para afetar a história “real”. O flashback é planejado para conceder aos personagens

um lampejo dos incidentes por trás das cenas que geraram os eventos correntes.

O flashback pode também pertencer ao passado de um dos personagens. Nesse caso, o quanto melhor eles realizarem o flashback, mais positivamente ele irá influir no jogo, porque pelo menos um dos personagens saberá exatamente o que levou à situação atual.

História Paralela

As histórias paralelas diferem dos flashbacks no sentido de que não estão interligadas à história “real”. Apenas o tema precisa permanecer constante. Numa história paralela, os jogadores assumem controle de um grupo completamente novo de personagens (muitas vezes semelhantes aos seus personagens originais), normalmente criados pelo Narrador. Atuando numa história paralela, os jogadores terão uma noção mais nítida do que está acontecendo na história principal.

Os jogadores costumam gostar desta técnica porque ela lhes concede a chance de jogar com personagens que de outra forma jamais seriam usados. Eles costumam pertencer a ambientes inteiramente inesperados, e os jogadores descobrem surpresas para onde quer que se voltem. Embora durante as histórias paralelas o Narrador tenha de ser generoso com as informações que concede, sempre haverá muitas coisas novas para os personagens descobrirem.

Toda narrativa possui uma história paralela esperando para ser contada, mas evite abusar desta técnica, pois as histórias paralelas exercem mais impacto quando são usadas esporadicamente para revelar uma nova faceta do tema.

Seqüência de Sonho

Muitas histórias de fantasia são contadas em seqüências de sonho. O clichê “...e então ele acordou e descobriu que tudo tinha sido um sonho...” criou uma fama ruim para este avançado conceito de narrativa. Ainda assim, as seqüências de sonho podem ser extremamente eficazes, especialmente no contexto dos jogos de narrativa.

Uma seqüência de sonho costuma ser exatamente como afirma o velho clichê. É um sonho compartilhado por todos os personagens ou que se passa na mente de apenas um deles. No sonho os personagens são eles mesmos ou paródias deles mesmos. Se o sonho for de apenas um personagem, os outros jogadores ainda podem participar dele assumindo os papéis de seus próprios personagens, ou, como nas histórias paralelas, os papéis de personagens inteiramente novos.

Um sonho é um formato interessante de narrativa. Ele permite ao Narrador ser muito mais liberal em seu tratamento das convenções de narrativa. Ele pode exercer mais controle sobre os personagens, ou pode anular as leis da física e ignorar o sistema de **Lobisomem**. Os personagens podem demonstrar subitamente novos Dons ou esquecer os antigos.

O sonho não precisa ser de um personagem. Uma pessoa totalmente desconhecida pode ter uma visão que de alguma forma se relacione com os personagens. Os jogadores jamais devem saber em que sonho eles entraram, mas a história do sonho deve ser sempre importante para os seus personagens.

O sonho deve de algum modo refletir a história “real”, iluminando algum aspecto considerado importante pelo Narrador. Por exemplo, se a história “real” narrar os perso-

nagens sendo caçados por um humano que mata indiscriminadamente seres de todas as raças, inclusive a humana, então talvez a história do sonho seja um sonho do próprio caçador. Como para o caçador praticamente tudo no meio ambiente é inimigo, seus sonhos provavelmente são assustadores. Os jogadores podem ficar surpresos em ver seus personagens como vilões — monstruosidades grotescas caçando o caçador através de uma paisagem surrealista.

Os sonhos são muito importantes para os Garou, que os consideram conexões primordiais com o mundo espiritual. Os Garou, particularmente aqueles com Antecedentes de Vida Passada, muitas vezes têm sonhos premonitivos ou importantes; além disso, uma matilha inteira pode compartilhar sonhos. Conseqüentemente, esses sonhos devem exercer grande impacto sobre os personagens.

Presságio

Alguma vez você estava lendo um livro ou vendo um filme e subitamente teve uma sensação de que sabia o que ia acontecer em seguida? Isto já aconteceu com todo mundo em algum momento, e a razão para isso pode ser mais profunda que adivinhar uma trama previsível. Chama-se isso de presságio. Os autores, pelo menos os bons, fazem isso de propósito.

Quando você adquire uma noção do que está por vir, fica à mercê do Narrador. Ainda que saiba que alguma coisa irá acontecer, não sabe exatamente quando. Este *timing* é o poder que o Narrador exerce sobre você. Manejando este poder de forma correta, o Narrador pode colocar o espectador num estado de suspense. Quando o esperado finalmente salta sobre o espectador, ainda assim ele fica surpreso.

O presságio é um elemento que pode surtir resultados maravilhosos nos jogos de narrativa. Muitas vezes, os personagens saberão com antecedência que coisas estão para acontecer, de modo que o Narrador precisa usar sua noção de *timing* para manter um pico de empolgação. Deve fazer um esforço consciente de pressagiar eventos iminentes ou situações, cedendo dicas sutis aos personagens. Se eles entenderem as dicas, fantástico. Se não entenderem, bem, tiveram sua chance. Agora eles ficarão surpresos não com o *timing*, mas com o evento em si.

Não antecipe tudo que irá acontecer. O presságio é uma técnica eficaz apenas quando usado com moderação. Os personagens podem até saber desde o começo da história exatamente como as coisas terminarão. Claro que eles sabem que a Pentex está usando as crianças raptadas como isca. Ainda assim terão de salvá-las.

Repetição

A repetição é mais que a recorrência evidente de certos eventos ou personagens. Os elementos mais inócuos, quando repetidos, podem oferecer profundidade a uma história. A princípio, apenas o Narrador está ciente da repetição. Alguma coisa tão sutil quanto um sotaque ou a onipresença de um logotipo de corporação pode pôr os jogadores a pensar e envolvê-los muito mais na história.

A repetição também é uma grande forma de instilar paranóia nos jogadores. Por que tantas pessoas estão derramando “acidentalmente” refrigerantes neles? Todos se des-

culpam muito. Ninguém tenta iniciar uma luta. Os personagens apenas ficam encharcados de refrigerante. Talvez isso faça parte de uma grande conspiração. É mais que provável que não seja, que o Narrador esteja apenas se divertindo às custas deles.

Conflito de Matilha

Costumamos desencorajar as lutas internas nas matilhas. Nada retarda tanto um jogo quanto incomodar os jogadores com atritos constantes dentro do grupo — a não ser que o Narrador tenha um motivo mais profundo.

Ocasionalmente, porém, a história exige esse tipo de atrito. Faça os personagens insultarem uns aos outros, olharem-se com ares de superioridade e desferir socos. Por que fazer isto? Porque tudo será justificado no fim da história.

Talvez a história diga respeito a um espírito que está possuindo um dos personagens. Talvez algum outro Garou esteja usando um Dom para provocar essa animosidade. Talvez um dos personagens esteja sendo chantageado para destruir a matilha. Caso um jogador deixe de comparecer a uma sessão de jogo, seu personagem obviamente estará à mercê do Narrador.

Existem várias formas de encorajar esse tipo de discórdia. Passando bilhetes secretos para jogadores selecionados; informando subrepticamente a um personagem que outro o está criticando pelas costas; forçando uma situação na qual um personagem seja tomado pelo frenesi e ataque o outro. Porém, lembre-se que o conflito de matilhas não deve ser um evento comum; em quase todos os casos, a matilha deve fortalecer-se no fim. Quando os personagens compreenderem a causa da briga, verão que será preciso agir com mais união que nunca.

Simbolismo

Elemento importante na literatura, o simbolismo também pode ser usado com eficiência no jogo de narrativa. Embora os símbolos possam funcionar numa escala menor dentro de uma única história, sua verdadeira utilidade torna-se evidente durante as crônicas longas. Dentro de uma única história, um fômor pode representar o preço que alguém pagará por poder. Numa crônica, um grande número de fomori pode representar a alienação sofrida por muitas pessoas e sua busca por encontrar uma identidade — qualquer identidade.

Os símbolos podem conectar histórias que aparentemente nada têm em comum, mas alguns deles possuem um papel mais metafórico. A pomba simboliza a paz. Uma tocha acesa pode significar a busca pelo conhecimento. A areia simboliza o tempo. Os próprios Garou são um símbolo importante. Eles representam o aspecto instintivo da natureza humana, a Fera que os homens ainda não conseguiram subjugar. Quando um Garou mata, ele o faz para sobreviver. O Garou não foi seduzido pela civilização; para ele — como para a própria natureza — a “moralidade elevada” dos homens nada significa.

Se nós humanos somos selvagens que adotamos a sociedade para apaziguar, ou melhor ainda, eliminar nossas tendências agressivas, podemos considerar os Garou como “hu-

manos” que jamais aceitaram a sociedade. Eles são selvagens que negam que o aparecimento da inteligência e da razão tenha requerido a conquista do meio-ambiente. A vida dos lobisomens ainda é muito ritualizada, pois foi essa a forma pela qual a sociedade os influenciou. Assim como há pessoas em nosso mundo que se rebelam, existem Garou que desprezam essas regras; porém, a filosofia de que o equilíbrio precisa ser mantido leva os lobisomens mais velhos a aceitar a atitude desses “rebelde”.

É claro que todos os símbolos estão abertos à interpretação. A lua pode simbolizar o ser interior da alma dos Garou, a loucura, ou muitas outras coisas. Os espíritos podem ser ligados à nossa consciência, de modo que quando a lua está cheia, os espíritos ficam mais acessíveis aos xamãs. Os Garou que nascem sob a lua nova podem escapar mais facilmente à violência que permeia a cultura Garou. Assim, quando uivam para a lua, eles honram não apenas a natureza do corpo celeste, mas também a sua própria.

A prata representa simbolicamente a mais radiante das verdades. Esses são elementos de nossas vidas que podem ferir à maioria de nós, até mesmo quando nos julgamos invulneráveis. A prata é a arma que usamos uns contra os outros, mas que pode ser voltada contra nós. Em mãos carinhosas, a prata pode ser extremamente bela e útil, mas em mãos agressivas nossos segredos mais íntimos podem também cauterizar nossos corações.

Os significados da Wyld, da Weaver e da Wyrn são muito acessíveis, pois a Tríade como um todo lida com um dos elementos mais simbólicos no jogo — espíritos. Os espíritos formam a base para a forma como os Garou estruturam a realidade. Essas categorizações incluem automaticamente um preconceito cultural; portanto, os espíritos podem ser vistos como reflexos dos pensamentos interiores dos Garou. Cada espírito representa um aspecto muito particular da realidade. A natureza do aspecto varia de espírito para espírito, mas é alguma coisa específica, como cobiça, força ou compaixão. A interação entre esses espíritos e a Tríade é muito forte.

A Wyld é um aperfeiçoamento da realidade. É o aspecto da realidade que possibilita a liberdade, a mutação, ao restante da realidade. Enquanto a Wyld existir, a mudança será possível. Nenhum sistema, não importa o quão fútil, útil ou prejudicial, pode existir onde a Wyld foi ferida. Não importa o quanto a Wyld pareça boa, ela precisa ser estabilizada. Do contrário, suas funções dinâmicas reduzirão rapidamente as chances de que qualquer coisa possa existir numa forma discernível. Apenas o caos permanecerá.

A Weaver é exatamente o oposto. Ela representa a tradição, o ritual e a prática — os elementos imutáveis da realidade. A Weaver tenta codificar tudo que exista ou que poderia existir. Na verdade, o próprio processo da existência e da não-existência é aquele que a Weaver tenta controlar. Apenas aquelas coisas que ela estruturou podem existir. Embora a vida exija fatores estabilizantes para que tudo não fuja ao controle, ela busca estabilidade em excesso. É preciso que exista mudança, porque sem mudança há estagnação.

A Wyrn é a pior das três. Ela é corrupção, estagnação e, por fim, o vazio do vácuo: a Wyrn atrai e cataboliza funções

puras. A Wyrn é o que acontece quando um sistema não consegue defender-se de forma apropriada do excesso ou da escassez da ordem.

Crônicas Avançadas

Exatamente como as histórias possuem conceitos avançados que podem ser utilizados depois que os básicos tiverem sido dominados, o mesmo ocorre com as crônicas. Porém, os conceitos avançados de crônica requerem muito planejamento e preparação para serem usados com eficácia.

Históricas

Embora este livro assuma que uma crônica de **Lobisomem** seja ambientada no Mundo das Trevas, não há razão para que o narrador não possa situar a crônica no passado. Que papel os Garou desempenharam na Guerra Civil Americana? Falando nisso, como eram os conflitos tribais durante a pré-história do Impergium? Embora ambientar sua história em outra época exija que o Narrador aprenda alguma coisa sobre o período, isso também lhe concederá maior liberdade criativa, porque os jogadores conhecem menos o mundo de seus personagens.

Outros Reinos

Embora as histórias de **Lobisomem: O Apocalipse** tenham sido planejadas para transcorrer no cenário de um mundo muito parecido com o nosso, os Garou são suficientemente vívidos e interessantes para oferecer possibilidades em outros cenários. As histórias podem ser ambientadas num mundo pós-holocausto; aqui, a batalha dos Garou é verdadeiramente desesperada, pois as maquinacões das guerras da humanidade levaram o mundo perigosamente perto da ruína. Talvez o grupo prefira um ambiente fantasioso no qual os Garou sejam apenas uma das muitas raças estranhas no mundo. Pode-se também situar outras histórias num ambiente de ficção científica, fazendo os Garou viajarem até outros planetas para cortar pela raiz o poder da Weaver, antes que ela venha a se tornar uma ameaça.

Jogo de Tropa

No estilo “jogo de tropa”, os participantes controlam mais de um personagem por vez e, normalmente, compartilham as responsabilidades de narração. Por exemplo, um membro do grupo de jogo pode estar interessado em contar histórias na Umbral, enquanto outros preferem histórias mais concretas. Portanto, os jogadores criam duas matilhas dentro da mesma seita, e embora elas tenham muitas oportunidades de se misturar, normalmente cada uma está ocupada com suas próprias atividades.

Outra forma de lidar com o estilo jogo de tropa é fazer cada personagem criar personagens Garou e Parentes. Os Parentes podem formar a base da história, investigando ocorrências estranhas e batalhando contra a Wyrn, mas eles podem convocar os Garou quando surgirem problemas.





Book Two

Encompassing Form, ever sewing,

Stitch-switch of Pattern,

Spider-queen of Heaven,

Weaver of fates mad and meaningless.

Seams tatter, fall apart,

Spider rushes, mends

Only to discover what the Serpent
rends...

Oh, for nothing was it wrought!

For nothing was it ~~sewn~~...

No — to fear and start again!

No — to mend and mend and mend!

Mad mending to suffocate. All

No thread shall escape the frantic
call

of endless Weaving...

— "Song of the Triste Weaver"

Aethen Angon,

Singer of Galland



Capítulo Quatro: Regras

Precisa haver uma competição entre nós, meu precioso! Se o precioso perguntar, e ele não responder, nós o comemos, meu pressioso. Se ele nos perguntar, e nós não respondermos, então fazemos o que ele quer, certo?

— J.R.R. Tolkien, *O Hobbit*

Todos os jogos possuem regras. Alguns são muito simples e com poucas regras, como o “Jogo do Sobe-e-Desce”. Outros estão sujeitos a muitas e elas são extremamente complicadas, como o *bridge*. **Lobisomem** tem alguma coisa em comum com ambos — possui apenas algumas regras simples, mas elas admitem uma grande quantidade de permutações. Você precisa aprender apenas um conjunto de regras básicas, mas as permutações realçam o sabor do jogo, de modo a simular a complexidade da vida real. Este capítulo descreve as regras básicas de **Lobisomem**; o número de permutações ficará a seu critério.

As regras são como os mitos que moldam e descrevem uma cultura. Elas definem o que é importante e delineiam as possibilidades da existência. Embora essas regras possam parecer um pouco estranhas e exóticas, não são realmente tão complicadas assim. Depois que você as tiver entendido, verá como é fácil jogar. Apenas concentre-se em aprender estes conceitos básicos; todo o resto acontecerá naturalmente.

Tempo

Minha fé continua inabalável:

Agora e sempre aceito o tempo de coração.

Só ele é infalível, só ele envolve e completa tudo.

Um prodígio místico que, sozinho, completa tudo.

— Walt Whitman, “Song of Myself”

A primeira coisa que você precisa aprender é como o tempo transcorre em **Lobisomem**. Existem cinco formas diferen-

tes de descrever o tempo, progredindo da menor unidade até a mais abrangente.

- **Turno** — Uma unidade de tempo dentro de uma cena, variando de três segundos a três minutos de duração. Um turno é tempo suficiente para executar uma ação (discutida adiante).

- **Cena** — Um período compacto de ação e personificação que ocorre num mesmo lugar. Uma cena é constituída de um número variável de turnos (tantos quantos forem necessários para completá-la); também pode ser completada unicamente através da personificação, o que não requer o uso de turnos.

- **Capítulo** — Uma parte independente de uma história, quase sempre executada em uma sessão de jogo. É constituída de várias cenas conectadas por uma série de entreatos.

- **História** — Uma trama completa, com introdução, desenvolvimento e clímax, que normalmente requer vários capítulos para ser completada.

- **Crônica** — Uma série inteira conectada pelas vidas dos personagens e talvez por um tema e uma trama concebidos mais amplamente. É simplesmente a história corrente contada por você — e pelos jogadores.

Ações

Além de representar as falas e os diálogos de seus person-

gens, os jogadores irão querer que eles executem (ou pelo menos tentem executar) as ações que eles descrevem ao Narrador. Uma ação pode ser qualquer coisa, desde saltar sobre um desfiladeiro até olhar para trás para ver se alguém o está seguindo. O jogador conta ao Narrador o que seu personagem está fazendo e detalha os procedimentos que usa.

Muitas ações são automáticas — por exemplo, quando um jogador conta ao Narrador que o seu personagem está caminhando pela rua na direção de um armazém. Tudo o que o Narrador precisa fazer é manter um registro de onde o personagem se encontra e o que ele está fazendo. Contudo, certas ações requerem um teste de dados para determinar sucesso ou fracasso.

Jogando os Dados

A vida sempre está atrelada a probabilidades. Existe a probabilidade de você ganhar na loteria, ou de que você seja processado, ou de que você morra num acidente de avião. As probabilidades também desempenham um papel decisivo em **Lobisomem**. Porém, usamos dados para simular a duplicidade da Dona Sorte.

Para jogar **Lobisomem** é preciso usar dados de dez faces, que podem ser comprados em qualquer loja especializada. Se você for o Narrador, precisará de um monte de dados, pelo menos uns 10, todos para você. Quando for jogador, também precisará usar dados, mas poderá compartilhá-los com os outros participantes.

Nível de Competência

Um personagem é descrito por suas Características — as

capacidades inatas e adquiridas e as aptidões que ele possui. As Características são definidas por números que variam de 1 a 5 e expressam o grau de competência do personagem numa Característica específica, em escala ascendente. Assim, o nível 1 corresponde a “fraco”, enquanto o nível 5 representa um grau de competência “extraordinário”. Esta escala de um a cinco equivale ao famoso sistema de classificação por “estrelas”, amplamente utilizado pelos críticos de cinema e de culinária.

Considera-se que para um humano normal, o grau de competência varie de 1 a 3, com o 2 representando o nível médio. É claro que pode haver casos de pessoas superdotadas, com níveis como 4 (excepcional) ou 5 (extraordinário) e, há também aqueles que são verdadeiros zeros numa Característica (o que é extremamente raro, mas não impossível).

x	Péssimo
•	Fraco
•	Médio
•••	Bom
••••	Excepcional
•••••	Extraordinário

Usa-se um dado para cada nível que seu personagem possua numa determinada Característica. Portanto, se você tiver quatro níveis de Força, poderá jogar quatro dados. Se tiver um de Percepção, poderá jogar somente um dado. Mas você quase nunca joga apenas com o número de dados equivalente ao nível que tem num Atributo (parâmetro que define as suas capacidades intrínsecas). Normalmente, você precisa somar o número de dados que possui num Atributo àquele que possui numa Habilidade (parâmetro que indica as coisas que você

conhece e aprendeu).

Assim, se o Narrador quisesse, por exemplo, que os jogadores fizessem um lance de dados para verificar se os personagens notam o carro-patrolha que os está seguindo, determinaria que eles fizessem a jogada usando seus níveis de Percepção (um Atributo) e Prontidão (uma Habilidade) somados. Ou seja, cada um usaria um número de dados correspondente ao número de seus pontos de Percepção *mais* seus pontos de Prontidão. Em outras palavras, usariam tantos dados quanto fossem seus totais de pontos com aquele Atributo e aquela Habilidade.

Esses dados são chamados coletivamente de Parada de Dados. A Parada de Dados de um personagem delinea o número total de dados que seu jogador pode usar num único turno — normalmente para uma ação simples, embora um jogador possa dividir uma Parada de Dados para permitir que seu personagem desempenhe mais de uma ação. Um jogador quase sempre joga um número de dados equivalente ao nível de competência permanente de uma Característica (representado na planilha pelos círculos), não o equivalente ao seu nível atual (os quadrados).

Há muitas ações que não requerem, ou sequer correspondem a uma Habilidade específica — como quando um jogador faz um teste de absorção de dano, por exemplo. Nesses casos, para fazer a jogada usa-se apenas um número de dados correspondente ao seu nível num Atributo apropriado (no exemplo acima, usaríamos o nível de *Vigor*).

Não existem *nenhuma* situação onde seja possível adicionar mais de duas Características a uma Parada de Dados. No caso da Força de Vontade, por exemplo, que tem valor potencial 10 para qualquer personagem, a jogada é feita sem adicionar qualquer outra Característica. Geralmente é impossível para um ser humano normal possuir mais de 10 dados numa Parada de Dados.

Dificuldades

*A descida para Avernus é fácil,
Mas subir novamente,
Uma vez mais galgar os degraus até o alto,
É o grande desafio.*

— Virgílio, *A Eneida*

É preciso saber que tipo de resultado se busca ao fazer um lance de dados. Sempre que for necessário fazer um teste, o Narrador estabelecerá um “grau de dificuldade” para ele. Esse grau de dificuldade é expresso por um número entre 2 e 10, e, para que você seja considerado bem-sucedido naquilo que está tentando realizar, será preciso obter pelo menos um resultado igual a esse número no lance de dados. Isto é, para ser bem-sucedido, pelo menos um dos dados lançados deverá mostrar um resultado maior ou igual ao grau de dificuldade definido para aquela tentativa. Cada dado que apresentar um resultado desses conta como um *sucesso*. Por exemplo, se numa jogada de grau de dificuldade 6 você obtiver os resultados 2, 3, 6, 5 e 9, significará que conseguiu *dois* sucessos (o 6 e o 9). Embora um único sucesso seja suficiente, quanto mais você obtiver, melhor será sua margem e, conseqüentemente, melhor o seu desempenho. Um sucesso único lhe assegura uma margem *mínima*, três garantem uma margem *total* e cinco representam um acontecimento memorável.

Graus de Dificuldade

3	Fácil
4	Rotineiro
5	Equilibrado
6	Médio
7	Desafiador
8	Difícil
9	Extremamente Difícil

Margem de Sucesso

Um sucesso	Mínima
Dois sucessos	Moderada
Três sucessos	Total
Quatro sucessos	Excepcional
Cinco sucessos	Fenomenal

Como você pode ver, se o grau de dificuldade for mais baixo, torna-se mais fácil obter um sucesso, e vice-versa. Sempre que a ação que você tiver decidido realizar for difícil, o Narrador estabelecerá graus de dificuldade mais elevados. Por outro lado, se a ação for particularmente fácil, ele tanto poderá permitir que você a execute *automaticamente* (porque seus níveis de Atributos e Habilidades são altos), quanto poderá determinar um grau de dificuldade baixo.

Embora os graus “2” e “10” não estejam relacionados na lista acima, você, como Narrador, tem toda liberdade para decidir atribuir um deles a qualquer jogada. Contudo, você quase nunca deverá usá-los. O grau dois é tão ridiculamente fácil, que você pode muito bem deixar o personagem ser bem-sucedido sem desperdiçar tempo jogando dados. O grau 10 é *tão* difícil, que as chances de atingir seu objetivo ou falhar criticamente se igualam, independentemente do número de dados que o jogador esteja lançando. Nas raras ocasiões em que você atribuir um grau de dificuldade 10, certifique-se de que sabe o que está fazendo, pois estará praticamente inviabilizando as chances de sucesso. É quase impossível conseguir um 10 num lance de dados, mas caso ocorra, o jogador terá obtido um sucesso automático, não importa o que mais aconteça.

A menos que o Narrador determine algo em contrário, o grau de dificuldade *padrão* para uma determinada tarefa é sempre igual a 6.

A Regra do Um

Há ainda um último detalhe sobre os lances de dados — é a chamada “*regra do um*”. Sempre que você obtiver um dado cujo resultado seja “um”, ele cancelará um “sucesso”. Tanto o dado do “um” como o do “sucesso” devem ser removidos e postos de lado. Se você obtiver mais “uns” do que “sucessos”, estará sujeito a algum tipo de desastre, porque terá sofrido uma *Falha Crítica*. Os “uns” que tiverem cancelado “sucessos” deverão ser desconsiderados, mas, se após o processo de “compensação” houver sobrado um único dado com resultado igual a 1, você estará enfrentando uma falha crítica. A gravidade da conseqüência da falha não é determinada pela quantidade de dados “um” que restaram, mas sim pelas circunstâncias que a cercam — dependendo da situação, ela poderá ser catastrófica, ou não passar de um mero desliz. Se não restar nenhum “um” ou “sucesso”, você terá simplesmente fracassado em seu intento.

Sucessos Automáticos

Se você testar cada bobagem nos dados, acabará prejudicando a fluência do jogo. **Lobisomem** emprega um sistema muito simples para sucessos automáticos, de modo que os jogadores não precisem realizar testes nos dados para ações que os personagens poderiam desempenhar com os olhos fechados.

Funciona assim: se o número de dados que fazem parte de uma Parada de Dados for igual ou maior que o grau de dificuldade, então você será automaticamente bem-sucedido. Isso é considerado o equivalente à obtenção de um único sucesso, de modo que ocasionalmente um jogador poderá querer jogar os dados assim mesmo, numa tentativa de obter uma margem melhor. Mas para ações mais simples e freqüentes, os sucessos automáticos podem eliminar um considerável desperdício de tempo. (Repare que determinadas ações, como combate, são sempre problemáticas e não devem ser tratadas com este sistema).

As regras de sucesso automático podem ser usadas para eliminar completamente a necessidade de decidir nos dados, sendo, portanto, um recurso que você certamente usará durante as Ações ao Vivo. Nessas situações, os sucessos automáticos não são uma questão de escolha. Ou você é bom o bastante para ser bem-sucedido, ou não é. É simples, mas brincar de polícia e ladrão também era, e a gente adorava fazer isso. A história era importante, as regras não.

Esse sistema simplório possui até mesmo uma variação, que ajuda a dar um pouco mais de cor às situações: pode-se gastar um ponto de Força de Vontade para se obter um sucesso automático. Você não vai querer fazer isso com freqüência, mas poderá ser um recurso valioso para realizar determinadas ações. É lógico que se uma ação exigir a obtenção de sucessos múltiplos o ponto de Força de Vontade contará como apenas um deles.

Quando jogamos, costumamos usar uma combinação de decisões nos dados e sucessos automáticos. Durante a maioria das cenas — especialmente quando estamos bastante envolvidos com a história — nós nem mesmo realizamos testes nos dados, preferindo jogar sem interrupção. Contudo, quando estamos mais em clima de *jogar um jogo* do que de *contar uma história*, decidimos uma porção de coisas nos dados e acrescentamos muitas complicações às regras.

Complicações

Você já deve ter percebido que é bastante fácil obter um único sucesso, mesmo quando se joga apenas um ou dois dados. Usando apenas dois dados num teste cujo grau de dificuldade seja 6, sua chance de obter uma margem *mínima* de sucesso é de 75%. Embora isso possa parecer fácil demais, existem várias formas de complicar as coisas, algumas das quais discutiremos adiante. Para os grupos que estejam pegando pesado na interpretação, bastam jogadas simples nos dados e sucessos automáticos. Em geral, você irá aplicar uma complicação caso os jogadores (ou você mesmo) estejam querendo uma pausa no jogo, ou se você quiser um resultado realista ou se quiser fazer um jogo a partir da cena. As complicações podem acrescentar drama à história e gerar mais ardor e concentração.

Ações Prolongadas

Para ser totalmente bem-sucedido, você de vez em quando precisará de mais de um sucesso — irá precisar acumular três, ou sete, ou mesmo 20 sucessos (em raras ocasiões). Quando apenas um sucesso for o suficiente para se completar uma ação, ela será chamada de *ação simples*. Nos outros casos será uma *ação prolongada*.

Numa ação prolongada você irá lançar dados repetidamente durante turnos subsequentes, numa tentativa de acumular sucessos suficientes para ser bem-sucedido. Por exemplo, o seu personagem está escalando uma árvore e o Narrador anuncia que quando você obtiver um total de sete sucessos, ele terá chegado ao topo. No fim das contas ele chegará ao topo, mas é claro que quanto mais testes nos dados você realizar, mais chances o seu personagem terá de sofrer uma falha crítica ou se machucar. Se ele estiver tentando descer uma árvore em chamas, a quantidade de tempo despendido se tornará importantíssima.

Durante uma ação prolongada você pode continuar tentando obter sucessos enquanto quiser, ou no mínimo até falhar em obter ao menos um sucesso. Caso você sofra uma falha crítica, o seu personagem talvez precise começar de novo do princípio, sem sucessos acumulados. O Narrador poderá decidir não deixar o personagem tentar de novo.

Este tipo de ação é mais complicado que uma *ação simples* e não deve ser empregado no meio de uma personificação intensa. Como Narrador, você decide que tipo de ação é apropriada. Um pouquinho de experiência lhe será muito útil enquanto estiver utilizando essas regras.

Ações Resistidas

Ocasionalmente você executará uma ação em oposição à realizada por outro personagem. Vocês dois realizarão seus testes, com um grau de dificuldade normalmente determinado por uma Característica do outro personagem, e aquele que obtiver mais sucessos será o vencedor. Porém, apenas serão considerados sucessos seus o número de sucessos que você obtiver acima do número alcançado pelo oponente. Os sucessos do oponente eliminam os seus, exatamente como fazem os “um”. Portanto é muito difícil, e raro, obter uma margem excepcional de sucessos numa ação resistida. Mesmo se o seu oponente não puder derrotá-lo, ele poderá diminuir o efeito dos seus esforços. Nas ações que sejam a um só tempo prolongadas e resistidas, um dos oponentes precisa acumular uma determinada quantidade de sucessos para ser completamente bem-sucedido. Cada sucesso acima do número total de sucessos do oponente, obtidos num único turno, é somado ao total de sucessos. O primeiro a obter o número designado de sucessos vence a disputa.

Em seguida, experimente enfrentar uma ação prolongada e resistida. Um exemplo deste tipo de ação é uma disputa de queda de braço. Para isso será necessário fazer uma série indefinida de jogadas, cada uma usando uma Característica diferente e com diferentes graus de dificuldade. Para vencer seu oponente, você precisará acumular cinco sucessos a mais que ele. Uma falha crítica eliminará todos os sucessos que tiver

Trabalho de Equipe

De vez em quando os personagens poderão trabalhar juntos para acumular sucessos, o que ocorre com mais frequência durante uma ação prolongada. De acordo com o critério do Narrador, dois ou mais personagens podem lançar dados separadamente e somar seus sucessos. No entanto, eles nunca poderão somar suas Características individuais numa única jogada. O trabalho de equipe é eficiente em algumas circunstâncias, como combate, caçada nas trevas, coleta de informações e conserto de aparelhos. Em outros ele pode ser realmente um incômodo, como em muitas ações sociais (onde isso pode confundir o objetivo).

A tabela a seguir pode servir para esclarecer a sua confusão em relação a alguns dos diferentes tipos de jogadas que podem ser feitas.

Ação Simples	Exemplo	Descrição
	Armas de fogo, Prontidão	A ação é completada com um único lance. O Narrador anuncia os graus de dificuldade e os jogadores lançam os seus dados. É possível determinar um sucesso automático.
Prolongada	Correr, Pesquisar, Rastrear	A tarefa é completada quando um determinado número de sucessos é obtido, o que pode requerer mais de um lance (aumentando o risco de ocorrência de uma falha crítica).
Resistida	Caçar	Uma disputa de Habilidades entre dois indivíduos. Eles comparam seus números de sucessos e aquele que tiver o maior número vence.
Prolongada e Resistida	Queda de braço	Dois indivíduos competem como na ação resistida, mas antes que um deles possa alegar vitória, precisa acumular um determinado número de sucessos.

Novas Tentativas

Às vezes o fracasso é enervante. Se você está tendo problemas com o seu computador e não consegue encontrar a causa do erro do sistema, fica com a cabeça quente e, portanto, sujeito a cometer erros. Para refletir esse tipo de nervosismo em **Lobisomem**, o Narrador aumenta o grau de dificuldade de qualquer ação que o personagem tenta desempenhar pela segunda vez, após ter falhado na primeira.

Sempre que um personagem tentar desempenhar uma ação na qual já tenha fracassado, o Narrador tem a opção de aumentar a dificuldade da ação em um. Considere um personagem que tente intimidar alguém. Se a primeira tentativa falhou, a segunda será ainda menos provável de ser bem sucedida, de modo que a dificuldade será aumentada em um. Numa terceira tentativa, a dificuldade será aumentada em dois. Em

casos como este, o Narrador pode simplesmente determinar que o personagem não tenha nem condições de tentar mais uma vez — como você intimida alguém que já sacou o seu blefe?

Eis outros exemplos de quando usar esta regra: arrombar uma fechadura (Reparos), escalar um muro (Atletismo), recordar uma palavra de língua estrangeira (Linguística).

Em algumas ocasiões o Narrador não deve evocar esta regra. Um exemplo notável ocorre durante o combate. Errar o primeiro tiro contra alguém não significa necessariamente que o atirador ficou nervoso e, portanto, sujeito a errar de novo. Mas depois que o atirador tiver errado umas duas vezes, especialmente se o alvo estava bem próximo e desprotegido...

Outros exemplos de quando não usar esta regra: ver alguma coisa com o canto do olho (Prontidão) e se esquivar de um ataque (Esquiva).

Experimente

Bem, é isso aí. As regras são essas. Na verdade, para jogar **Lobisomem** você só precisa aprender como funcionam as jogadas com dados. Se você tiver entendido o que foi discutido nesta seção, não terá dificuldade em compreender o restante. Se achar que não “pegou” bem todos os conceitos, releia-os e verá como da segunda vez tudo fará mais sentido.

Agora vá em frente e faça alguns testes nos dados, usando o exemplo de personagem do Capítulo Cinco. Pé-na-Terra está examinando a sala na tentativa de detectar um Maldito — o Garou acha que o espírito saiu da Umbra para o mundo físico. O Narrador atribui à ação um grau de dificuldade 3. Pegue três dados devido à Percepção 3 de Pé-na-Terra, e três dados devido à sua Prontidão 3. Agora você está com seis dados na mão — uma quantidade razoável. Suas chances de fracassar são mínimas (poderia até mesmo decidir aceitar um sucesso automático, porque o número de dados que possui compensa a dificuldade), mas vá em frente e lance os dados; afinal, nunca se sabe... Verifique quantos sucessos conseguiu — não esqueça de subtrair um sucesso para cada “1” que tiver obtido. E então? Você conseguiu ou sofreu uma falha crítica? Quanto mais sucessos você obtiver, mais rápido e melhor Pé-na-Terra verá o Maldito. Um único sucesso significará que, embora Pé-na-Terra perceba que o Maldito está por perto, não consegue chegar até ele. Vários sucessos indicariam que Pé-na-Terra o enxerga claramente e pode até mesmo identificá-lo.

A Regra de Ouro

Lembre-se que no fundo há apenas uma regra real em **Lobisomem**: não há regras. Você deve adaptar este jogo de acordo com a sua necessidade — se as regras o atrapalharem, então ignore-as ou mude-as. Afinal, a verdadeira complexidade e beleza do mundo real não pode ser captada por regras; é preciso narrativa e imaginação para fazer isso. Na verdade essas regras são mais orientações que propriamente regras, e você tem total liberdade para usar, abusar, ignorar e mudá-las de acordo com a sua vontade.

acumulado.

- Primeira jogada: Cada personagem fará um teste de Força; a dificuldade é a Destreza do adversário + 3 (a velocidade é importante no primeiro movimento).

- Segunda e terceira jogadas: Cada um faz um teste de Força, com um grau de dificuldade igual a Força do adversário + 3.

- Quarta jogada (e todas as subsequentes): Cada jogador testará Força, usando como grau de dificuldade a Força de Vontade do adversário.

Exemplos de Jogadas

A seguir descreveremos alguns exemplos de jogadas, para que você tenha uma noção de como incorporar essas regras ao seu jogo. Observe que cada um dos Atributos pode ser associado a uma das Habilidades, criando portanto um potencial de 270 tipos de jogadas simples que podem ser realizadas. Cá entre nós, você raramente irá usar a combinação de seu nível no Atributo Vigor com o de seu Conhecimento em *Computação*, mas pode até acontecer...

- Você permanece em vigília enquanto seus companheiros dormem durante algumas horas. Faça um teste de Vigor + Prontidão (dificuldade 7) para ver o quão acordado e alerta você estará quando os intrusos finalmente se aproximarem, na escuridão da madrugada.

- Um Dançarino da Espiral Negra está se aproximando furtivamente de você pelas suas costas. Teste Percepção + Atenção para ver se nota sua aproximação.

- Um marginal barra-pesada recusa-se a aceitar as suas ordens. Teste Força + Liderança (dificuldade 7) numa tentativa de dominá-lo fisicamente e fazê-lo fazer o que você diz.

- Você consegue convencer a multidão ao seu redor a fazer o que você pediu? Teste Carisma + Liderança (dificuldade 7) numa tentativa de fazer um discurso hipnótico. Serão precisos quatro sucessos para convencê-los completamente.

- O seu arqui-rival está fazendo um discurso para os anciões reunidos na assembléia. Teste Percepção + Liderança (dificuldade 6) para avaliar a competência dele como líder. Caso você consiga obter cinco sucessos, conhecerá o nível exato do seu arqui-rival.

- Depois de ser interrogado durante horas, teste Vigor + Representação (dificuldade 8) para ver se consegue manter a sua história convincente. Com cinco sucessos você finalmente conseguirá convencê-los.

- Você ameaça o rapaz, tentando erguê-lo pelo colarinho; teste Força + Intimidação (dificuldade 6).

- Gritando para o motorista de táxi, você tenta convencê-lo a dirigir ainda mais rápido. Teste Carisma + Intimidação (dificuldade 8).

- Faz uma série de perguntas rápidas para descobrir que ameaça irá intimidar o indivíduo. Teste Raciocínio + Intimidação (dificuldade 6).

- Você tenta usar o que sabe sobre sentimentos humanos para acalmar a mulher histérica. Se puder entender o significado da expressão estranha no rosto da mulher, talvez possa impedi-la de gritar. Teste Manipulação + Empatia (Dificul-

dade 6).

- Para impedir o motor de explodir, vai ter de ajustar a rebimboca da parafuseta. Faça um teste de Força + Reparos (dificuldade 6).

- Você tenta decifrar o que está errado com o motor do carro pelo som esquisito que ele está fazendo. Teste Percepção + Reparos (dificuldade 6).

- Cavalgar cavalos aterrorizados exige muita força e experiência. Teste Força + Empatia com Animais (dificuldade 9).

- Você tenta decifrar por que os corvos começaram de repente a grasnar alto. Teste Inteligência + Empatia com Animais (dificuldade 9).

- Acena para mandar o motorista do caminhão parar no acostamento e finge gritar alguma coisa pela janela. Teste Manipulação + Condução (dificuldade 4).

- De repente, um homem joga um engradado do furgão que você estava seguindo — teste Raciocínio + Condução para ver se consegue evitar bater nele (dificuldade 6).

- Quanto tempo você permanece imóvel nos arbustos enquanto os dois guardas tagarelam sem parar? Teste Vigor + Furtividade (dificuldade 7). Cada sucesso indica a passagem de 10 minutos.

- Você tenta seguir a intrincada trilha de documentos até a companhia que gerou os resíduos biológicos contaminados. Faça um teste de Inteligência + Investigação (dificuldade 9).

- O atendente da loja está mentindo sobre o que recorda? Teste Percepção + Investigação (dificuldade 7).

- Você precisa acrescentar exatamente 2,3 mg de óxido nitroso à solução — nem mais, nem menos. Teste Destreza + Ciência (dificuldade 4).

- Você faz a besteira de tentar invadir o sistema de computação da Southern Bell. Teste Inteligência + Computação (dificuldade 3) para perceber o fato de que isso é virtualmente impossível.

- Tenta convencer os agentes do FBI de que você não estava envolvido com os hackers que invadiram o sistema de computação da Southern Bell. Teste Manipulação + Computação (dificuldade 10). (Mas, a despeito do resultado do teste, os agentes confiscam o seu computador.)

- O ritual leva três dias para ser completado. Você consegue ficar acordado durante 72 horas? Teste Vigor + Rituais (dificuldade 8).

- Você tenta se livrar das algemas que o prendem (boa sorte!) Teste Destreza + Manha (dificuldade 10). Você precisa marcar três sucessos.

- Qual é a língua que ela está falando? Teste Inteligência + Lingüística (dificuldade 6) para descobrir.

Termos de Jogo

Habilidades: São as Características que descrevem o que um personagem conhece e aprendeu, mas não o que ele é. Exs.: Intimidação, Armas de Fogo e Rituais.

Ação: Uma ação é o desempenho de uma tarefa, que pode ser uma atividade consciente, física, social ou mental. Quando um jogador anuncia que seu personagem está fazendo alguma coisa, ele está desempenhando uma ação.

Vantagens: Esta é uma categoria abrangente que descreve os Dons e os Antecedentes de um personagem.

Atributo: Uma Característica que descreve as atitudes inerentes de um personagem. Força, Carisma e Inteligência são alguns exemplos.

Augúrio: A fase em que a lua estava quando o Garou nasceu; isto determina a sua “profissão” ou o seu papel na sociedade dos lobisomens.

Falha Crítica: Um fracasso desastroso, indicado por obter mais “1” que sucessos nos dados de dez faces usados para testar uma ação.

Personagem: Cada jogador cria um personagem, um indivíduo que ele personifica durante o curso da crônica. Embora o termo “personagem” possa significar qualquer indivíduo, em **Lobisomem** ele é sempre usado para descrever os personagens dos jogadores.

Parada de Dados: Isto descreve os dados com os quais você fica depois de combinar suas diversas Características. É o número máximo de dados que podem ser usados em um turno, embora você possa dividi-los entre ações diferentes.

Dificuldade: Este é um número entre 2 e 10 que mede a dificuldade imposta a uma ação que o personagem quer realizar. O jogador precisa obter um número maior ou igual àquele em pelo menos um dos dados que usar no teste.

Entreato: O intervalo entre as cenas, durante o qual não há representação nem se contam turnos. O Narrador determina quanto tempo se passa entre uma ação e outra, descrevendo o que acontece.

Ação Prolongada: Uma ação que requeira um determinado número de sucessos para que o personagem seja bem-sucedido.

Dons: Os poderes místicos de um lobisomem.

Gnose: Uma medida da espiritualidade de um lobisomem. A Gnose (os círculos) é uma Característica usada em diversas situações que envolvam o mundo espiritual, como quando um personagem “Percorre Atalhos”. Os pontos de Gnose (os quadrados) são usados para energizar muitos Dons.

Vitalidade: Uma medida do quanto o personagem está machucado ou ferido.

Pontos: A contagem temporária de uma característica básica, como Força de Vontade, Humanidade e Vitalidade — representada na planilha pelos quadrados, não os círculos.

Fúria: Uma medida da raiva e da fera interna de um lobisomem. A Fúria (os círculos) é uma Parada de Dados usada para determinar a chance de um lobisomem entrar em frenesi em situações estressantes. Os pontos de Fúria (os quadrados) são usados para adquirir ações extras em um turno. Eles são readquiridos quando um personagem sofre reveses ou embaraços.

Nível: Um número que descreve o valor permanente de

uma Característica; na maioria das vezes um número variando entre 1 e 5, embora ocasionalmente seja um número entre 1 e 10.

Renovar: Quando são readquiridos pontos numa Parada de Dados, diz-se que eles foram “renovados”. O nível de pontos readquiridos é o nível de renovação.

Renome: Esta é a medida do valor de um lobisomem na sociedade dos Garou. Para os Garou, o Renome é importantíssimo, porque eles se preocupam com a forma pela qual são vistos pela tribo e por seu povo. O Renome é dividido em três totais diferentes: Glória, Honra e Sabedoria. Esses totais podem ser elevados por ações apropriadas aos olhos da tribo ou reduzidos por atos vergonhosos.

Ação Resistida: Uma ação que dois personagens diferentes desempenham um contra o outro. Ambos comparam seu número de sucessos e o personagem que os tiver obtido em maior número vence.

Cenas: Um único episódio da história; um momento e um lugar nos quais as ações e os eventos ocorram momento a momento. Uma cena costuma ser o clímax dramático da história.

Ação Simples: Uma ação que requer que o jogador obtenha apenas um sucesso para ser bem-sucedido, embora mais sucessos indiquem um melhor trabalho ou resultado.

Narrador: A pessoa que cria e conduz uma história de **Lobisomem**. O Narrador assume os papéis de todos os personagens que não sejam desempenhados pelos jogadores e determina todos os eventos sobre os quais eles não tenham controle.

Sistema: Um conjunto específico de complicações usado numa determinada situação; as regras que ajudam a guiar os testes nos dados para criar tensão dramática.

Característica: É um Atributo, Habilidade, Vantagem ou outra qualidade do personagem que possa ser definida por um número (representado por bolinhas).

Grupo: O grupo de jogadores, incluindo o Narrador, que jogam **Lobisomem** — normalmente com regularidade.

Força de Vontade: Uma das Características mais importantes. Ela mede o auto-controle e a auto-confiança de um personagem. A Força de Vontade funciona de forma diferente que a maioria das Características — costuma ser gasta ao invés de definida num teste de dados.



Capítulo Cinco: O Personagem

Eles tinham sido enfeitados. Era possível saber isso porque vestiam peles de lobos e apenas durante a metade de um dia, a cada dez dias, podiam despi-las. Eram ambos filhos de reis. Antes do momento determinado, Sigmund e Simfjötli não poderiam tirar aquelas peles de lobo e retornar às suas naturezas e vidas humanas. Agora proferiam gritos de lobo, mas não podiam entender as vozes um do outro. Porém, antes de adentrar a floresta, cada qual seguindo seu caminho, concordaram numa forma de comunicação. Quando um deles estivesse precisando de auxílio, se o número de atacantes não superasse sete, o outro viria em socorro do acuado. Para tal bastaria que o acuado proferisse seu grito de lobo.

— Völsungasaga

Ao contrário das velhas brincadeiras de faz-de-conta, quando você ia criando o personagem no decorrer da história, para jogar **Lobisomem** será preciso criá-lo antes do jogo começar. Isso envolve um certo trabalho, já que os personagens não brotam do nada. Criar um personagem envolvente, mais realista, demanda um esforço criativo que faz suar até mesmo os jogadores veteranos.

Este capítulo ensina a criar um personagem original, começando com um conceito geral e traduzindo esse conceito em números que possam ser usados no jogo. Suas instruções auxiliarão os jogadores no processo de criação de seus personagens. Este processo é muito simples e os jogadores podem aprendê-lo sozinhos com facilidade. Contudo o Narrador deve ter um bom domínio sobre o processo para responder às perguntas de forma precisa e sucinta.

Esses números podem não parecer particularmente evocativos. É difícil imaginar um romancista descrevendo um personagem assim: “O Carisma dela era 4.” Contudo, esses níveis facilitam a identificação dos pontos fortes e fracos de um per-

sonagem. Mais importante, eles descrevem os fatores aleatórios criados pelos dados que podem ser aplicados às suas Características. Um personagem forte tem mais chance de arrombar uma porta que um fraco.

A criação dos personagens sempre segue um padrão, variando do geral para o específico. Em primeiro lugar você desenvolve um conceito geral de quem e o quê é o seu personagem — sua formação é mais social ou mais intelectual? — e depois começa a especificar selecionando os níveis de suas Características — o quão forte são o seu Carisma, Manipulação e Aparência? Não use este processo como uma chance de criar o “melhor” personagem possível; isso acaba com o propósito global de gerar um indivíduo interessante. A função desses números é aprimorar a personificação, não abrir caminho para alguma Galeria da Fama mítica.

Criar Personagens não é muito diferente de cozinhar. Você precisa reunir os ingredientes e combiná-los, e em seguida deixar a mistura cozinhar durante algumas horas. Você começa decidindo qual tipo quer. Vai ser um punk maltratado pelas

ruas ou uma ex-debutante rica e mimada? Possui diploma universitário ou foi educado na vida em alguma parte das Montanhas Apalache? Os antecedentes e a personalidade de seu personagem são ingredientes essenciais da *persona* dele. A partir dos conceitos básicos pode-se começar a esmiuçar os detalhes, como Atributos e Vantagens.

Começando

Existem cinco conceitos básicos dos quais você precisa estar ciente antes de começar a criar um personagem:

- Ele pode ser de qualquer idade, cultura ou nação; porém, você começa o jogo como um lobisomem inexperiente e pouco sofisticado que apenas recentemente sofreu sua Primeira Mudança. O seu personagem provavelmente conhece relativamente pouco sobre a sociedade dos lobisomens, a não ser que tenha sido instruído por um Mentor ou por um Parente, ou então que seja Impuro.

- Este processo de criação foi planejado tanto para ajudá-lo a definir seu personagem, como para fornecer-lhe os meios para interagir segundo as regras. Lembre-se que ele não pode existir apenas como números; é a sua interpretação que molda e define seu *alter ego*.

- Este é um sistema de aquisição que não envolve jogadas de dados. Ao escolher entre as várias Características disponíveis, você decide *quem* será o seu personagem. No fim do processo, você obterá pontos extras chamados “pontos de bônus”, que poderão ser usados em seguida para acrescentar níveis a qualquer Característica, de modo que você não precisa se angustiar ao fazer cada uma das suas escolhas.

- Uma Característica de nível um é fraca, enquanto uma de cinco é extraordinária, de modo que se você possui apenas um ponto em alguma coisa, ou não é muito bom nela ou é apenas um principiante. As características são baseadas nos limites humanos. Lembre-se, as características dos Garou costumam ser alteradas quando eles mudam de forma: a Crinos possui uma Força muito superior à dos humanos normais. (Veja *As Várias Formas*, páginas 216-218.)

- É responsabilidade sua criar um personagem que se adapte ao grupo. Se você não conseguir acompanhar os outros, e atrapalhar o jogo por causa disso, terá de criar um novo personagem. A vida de lobisomem é perigosa demais para que existam animosidades dentro de uma matilha. Para sobreviver, vocês precisam trabalhar em conjunto.

O Papel do Narrador

Na condição de Narrador, você precisa orientar os jogadores durante o processo de geração de personagens. Quando os jogadores chegarem para a sessão de jogo, apresente-os à premissa básica do jogo e lhes descreva o sistema de regras. O seu objetivo principal deve ser facilitar o máximo as coisas para eles. Se forem novatos, mantenha as coisas o mais simples que puder; deixe-os descobrir por conta própria as complexidades do sistema.

Comece distribuindo as planilhas dos personagens, e depois conceda aos jogadores um minuto para que eles as examinem e façam perguntas. Você pode também fotocopiar a ficha de “Criação de Personagens” no fim do livro (apenas para fins pessoais) e usá-la como fonte de consulta durante o processo. Se os jogadores puderem consultar esta ficha e escutar as suas explicações ao mesmo tempo, a geração de personagens será compreendida com muito mais facilidade. Em seguida percorra o processo de criação de personagens passo a passo, preenchendo todos os detalhes das suas Características.

Costuma ser aconselhável gastar uma sessão de jogo inteira criando personagens. Isto garantirá que os jogadores não irão se sentir pressionados, ficando à vontade para fazê-los completos, de carne e osso, e não simples marionetes. Depois que houver terminado com os detalhes práticos da criação, você poderá gastar o resto da sessão de jogo conduzindo um prelúdio para cada um. Um prelúdio é uma forma de narrativa abreviada na qual você conta a história da vida do personagem até o presente momento. O prelúdio será a iniciação dos jogadores, assim como a introdução de seus personagens na crônica: faça-o memorável. Os prelúdios são descritos com detalhes no fim deste capítulo.

Passo Um: Concepção do Personagem

Antes de escrever qualquer coisa, você precisa desenvolver um conceito para o seu personagem. Este conceito precisa apenas ser uma idéia geral de como ele será, alguma coisa exclusiva e interessante que seja divertida de jogar durante muito tempo. Durante o processo de criação, você precisará mudar e ajustar este conceito, mas ele lhe proporciona ao menos um ponto de partida. Por exemplo, o seu conceito poderia ser “Sou um caçador de peles que caça martas enquanto na forma lupina. Não me relaciono bem com os humanos”. Este

conceito precisa ser exclusivo e completo, e deve ser aprovado pelo Narrador.

Em seguida você precisa fazer três escolhas diferentes para consolidar o seu conceito. Você precisa escolher a sua raça (a sua sub-espécie), o seu augúrio (o seu papel na sociedade Garou) e a sua tribo (o grupo que o aceitou como membro). Quanto melhor você inter-relacionar esses três aspectos do seu personagem, mais intrincado e completo ele será.

- **Raça:** Os Garou vivem divididos em dois mundos diferentes, sem possuir o seu próprio. São pessoas sem um lar verdadeiro. Isso se estende até mesmo ao método de reprodução — sozinhos são incapazes de perpetuar a sua raça. Eles precisam se acasalar com humanos ou lobos para gerar (ou tutelar) crianças sadias.

É uma violação das mais antigas tradições dos Garou que um lobisomem cruze com outro. Invariavelmente, o produto desse tipo de união é um ser estéril e deformado: os impuros. Os Garou precisam cruzar com humanos ou com lobos para perpetuarem a linhagem. Até quando um Garou cruza com um humano ou com um lobo, a prole dessa união nem sempre é um Garou. Ocasionalmente, o gene recessivo aflora apenas várias gerações depois. Cada tribo identifica e registra todos os humanos e lobos que descendam dela; aqueles que demonstram as características dos Garou são marcados e vigiados logo depois de entrarem na puberdade. Só depois de aprenderem quem e o que são, os jovens lobisomens são aceitos como membros da tribo.

Você pode escolher entre as raças homínídea, impura ou lupina. Os personagens impuros serão deformados. Para maiores detalhes, consulte o Capítulo 6.

- **Augúrio:** O augúrio do seu personagem é a fase em que a lua estava quando ele nasceu — uma espécie de signo astrológico. É muito importante para a maioria dos Garou. O augúrio do seu personagem indica não apenas a sua posição na sociedade Garou, como também muitos de seus pontos fortes e fracos.

Existem cinco tipos diferentes de augúrios. Cada um descreve um tipo específico de personalidade, e cada um possui potenciais e Habilidades diferentes.

Embora ofereçamos aqui uma pequena lista de augúrios, você encontrará uma lista completa no Capítulo *Características*.

- **Tribo:** Antigamente, as matilhas consistiam exclusivamente de lobisomens de uma mesma tribo, mas, nestes dias apocalípticos, esse não é mais o caso. Ainda assim, a tribo da qual um lobisomem provém diz muita coisa sobre quem e o que ele é. Existem 13 tribos principais entre os Garou. Cada uma delas possui um totem espiritual básico, do qual se destacam muitos dos elementos que as descrevem. Cada jogador precisa escolher a tribo à qual pertence seu personagem. A tribo determina muita coisa sobre os antecedentes. Os personagens dos jogadores podem escolher entre as 13 tribos que ainda respeitam Gaia; veja a lista adiante. Para maiores informações sobre as tribos e suas características mais evidentes, consulte Capítulo 6.

Passo Dois: Escolhendo Atributos

Agora você precisa começar a atribuir números. O primeiro passo neste processo é determinar os Atributos básicos dele. Os Atributos são tudo que — natural e intrinsecamente — um personagem é. O quanto ele é forte? O quão rápido são seus reflexos? O quão persuasivo ele pode ser? Perguntas como essas são respondidas pelos Atributos do personagem.

Em primeiro lugar você tem de priorizar as três categorias diferentes dos Atributos de seu personagem — Físicos, Mentais e Sociais. Você precisa decidir no que ele é melhor (primário), no que ele é médio (secundário) e no que ele é fraco (terciário). O seu personagem é mais físico ou mais social — é mais musculoso que bonito?

- Os Atributos Físicos são tudo que tem alguma relação com o esforço físico. Eles descrevem o quão forte, ágil e musculoso ele é, consistindo os Atributos básicos de um personagem orientado para a ação. Os Atributos Físicos concernem apenas aos pontos fortes e fracos do corpo. O seu personagem é poderoso, robusto ou tem pés ligeiros?

- Os Atributos Sociais descrevem a capacidade de seu personagem em se relacionar com as outras pessoas, e, algumas vezes, em usá-las. Os Atributos Sociais são vitais na determinação das impressões iniciais, a capacidade do personagem em inspirar e motivar as pessoas, e a natureza de suas interações com os outros. O seu personagem é encantador, falante ou bonito?

- Os Atributos Mentais representam a capacidade mental do seu personagem, e incluem coisas como memória, percepção e a capacidade em aprender e pensar. O seu personagem é inspirado, astuto ou inteligente?

O conceito de seu personagem pode lhe sugerir quais deverão ser suas prioridades, mas fique à vontade para escolher o esquema que preferir. Por enquanto, a sua concepção deve ser bastante geral — antes de ressaltar os detalhes, é necessário pintar um quadro amplo e abrangente.

Todos os personagens começam com um ponto em cada Atributo. A sua seleção prioritária determina quantos pontos você obtém em cada categoria — em qual categoria de atributo acrescentará sete pontos, em qual acrescentará cinco, e a qual delas acrescentará três. Desta forma, você pode escolher acrescentar sete pontos aos Atributos Físicos de seu personagem, cinco aos Atributos Mentais e apenas três aos seus Atributos Sociais. Os pontos podem ser divididos entre os Atributos de uma categoria à medida que eles puderem se enquadrar — você poderia atribuir todos os seus três pontos de Atributos Sociais a Carisma, um ponto para cada um dos três Atributos Sociais, ou dois pontos para um e um ponto para outro.

Posteriormente, no final do processo de criação de personagem é possível aumentar esses níveis. Portanto, não se preocupe muito. Deixe a sua intuição guiá-lo.

Passo Três: Escolhendo Habilidades

As habilidades delineiam o que o personagem conhece — não o que ele é. Elas descrevem as coisas que ele aprendeu e

aprende todos os dias, não as coisas que faz naturalmente. Todos os Talentos, Perícias e Conhecimentos são Habilidades.

A cada Habilidade que o personagem possui é atribuído um nível representativo da sua competência naquela Habilidade em especial. Este número é usado para ajudar a determinar quantos dados você irá jogar quando o seu personagem tentar usar uma Habilidade. Esta seção das regras o orientará na determinação de quais Habilidades deverá escolher e o quão alto ou baixo é seu nível de competência em cada uma delas.

As Habilidades dividem-se em três categorias diferentes: Talentos, Perícias e Conhecimentos. Cada tipo de Habilidade possui características diferentes.

Os Talentos descrevem todas as Habilidades intuitivas. Os Talentos não precisam ser praticados *per se* e não podem ser estudados ou aprendidos num livro. Eles costumam ser adquiridos mediante uma experiência direta. O seu personagem é autodidata ou é dotado com muito bom-senso?

As Perícias são Habilidades aprendidas mediante algum tipo de treinamento rigoroso. Esta categoria inclui qualquer Habilidade que precise ser adquirida passo a passo através da prática, mas pode ser ensinada e estudada (ao contrário dos Talentos). O seu personagem é bom em aprender coisas através da prática diária?

O Conhecimento inclui todas as Habilidades que requerem a aplicação rigorosa da mente, que geralmente são ensinadas na escola, em aulas, nos livros e pelos professores, mas podem ser aprendidas com a experiência. O seu personagem é estudioso ou possui boa memória?

Você precisa priorizar essas Habilidades da mesma forma que fez com os Atributos. É necessário decidir como classificar os seus Talentos, Perícias e Conhecimentos, escolhendo em qual categoria o seu personagem será acima da média (primária), em qual ele será médio (secundária), e em qual será abaixo da média (terciária).

Você possui 13 pontos para gastar na categoria primária do personagem, nove para gastar na categoria secundária, e apenas cinco pontos disponíveis para a categoria terciária.

Porém, existe uma restrição adicional: você não pode conceder ao seu personagem mais de três pontos em qualquer Habilidade (mais adiante, porém, poderá usar os seus bônus para obter quatro ou mesmo cinco pontos numa única Habilidade).

Passo Quatro: Vantagens

Você não deve priorizar ou classificar as três categorias de Vantagens de um personagem. Ao invés disso, você possui um determinado número de pontos para atribuir a cada uma. Embora este número seja fixo, você pode adquirir pontos adicionais depois ao usar seus bônus.

Antecedentes

Cada personagem recebe cinco pontos para distribuir entre as dez Características de Antecedentes. Você tem apenas cinco pontos para distribuir, e algumas tribos restringem o acesso a determinados Antecedentes. As suas Características de Antecedentes devem encaixar-se no esquema geral do conceito escolhido originariamente.

Dons

Os personagens podem escolher seus Dons — os segredos e habilidades especiais dos Garou. Um personagem começa com um Dom por sua raça, um por seu augúrio e um por sua tribo (total de três). Ele pode comprar mais Dons com os Pontos de Bônus, mas eles precisam ser Dons de Nível Um.

Renome

O Renome é fundamental para os personagens de **Lobisomem**, porque descreve o quanto eles são famosos entre os Garou. Um personagem começa com uma certa quantidade (determinada pelo augúrio) de Renome permanente em três categorias diversas: Glória, Honra e Sabedoria. Os personagens começam sem pontos temporários: eles precisam esforçar-se para adquiri-los durante o jogo.

Posto

O Posto de um personagem é determinado pela quantidade permanente de Renome que ele possui. O Posto define a posição e o grau de confiabilidade de que ele desfruta na sociedade dos Garou, bem como seu apego às suas virtudes. Todos os personagens começam com um Posto Um.

Passo Cinco: Toques Finais

Um dos estágios mais importantes da criação de personagens é dar os toques finais — aqueles detalhezinhos e floreios que o completam. Neste passo você adquire seus 15 Pontos de Bônus, o que lhe permite acrescentar mais pontos a qualquer Característica na planilha do seu personagem. Mas antes de gastar esses pontos você deve registrar a contagem básica da Fúria, Gnose e Força de Vontade de seu personagem.

Fúria

A Característica Fúria quantifica a turbulência e fúria internas de um personagem. A Fúria inicial de um personagem é determinada pelo augúrio.

Gnose

A Característica Gnose mede o quanto o seu personagem está afinado com o mundo espiritual e com o seu próprio espírito. Um personagem sem Gnose não mantém nenhum contato com o mundo espiritual, não podendo viajar até lá. A Gnose inicial de um personagem é determinada pela raça.

Força de Vontade

A Característica Força de Vontade mede o nível de autocontrole que um lobisomem possui. A Força de Vontade é essencial para o controle das ações de seu personagem, especialmente em momentos de estresse, quando afloram os instintos predatórios. A Força de Vontade inicial de um personagem é determinada pela tribo.

Pontos de Bônus

Você agora adquire 15 pontos de bônus, que podem ser gastos em qualquer Característica que quiser. Contudo, esse consumo não é tão contínuo quanto parece à primeira vista. Cada ponto acrescentado a um Atributo custa cinco pontos de bônus, enquanto um ponto de Antecedentes custa apenas um ponto. Os custos estão relacionados na Tabela de Criação do

Personagem.

Centelha de Vida

Há ainda outros aspectos, além dos descritos acima, que podem ser detalhados. Você não precisa necessariamente colocar essas coisas por escrito, mas com certeza deve pensar sobre elas — não apenas agora, mas durante toda a carreira do seu personagem.

Aparência

A aparência do seu personagem evidencia suas Características para os demais. Você deve transformar o conceito e as Características marcantes do seu personagem em aspectos da sua aparência. Uma inteligência elevada pode se tornar um olhar penetrante. Um conceito de explorador pode significar que o personagem usa roupas cáqui e tem uma aparência enrugada. Pode ser mais evocativo dizer “Meu olhar está sempre distante; minha atenção parece permanentemente oltada para alguma outra coisa” do que dizer: “Pareço um sujeito distraído”.

Especializações

Você pode querer dotar seu personagem de especializações em suas Características. Cada Característica de nível 4 pode receber uma especialização. Embora a maioria dos jogadores selecione as especializações para as suas Características durante o jogo, você pode escolhê-las imediatamente. As especializações são aspectos específicos das Características nas quais o seu personagem é particularmente bom. Basta preencher o espaço ao lado da Característica com uma especialização apropriada. (Você encontrará sugestões no Capítulo Seis, ao lado de cada característica.) Embora sejam usadas basicamente para a interpretação, as especializações podem conceder ao personagem um bônus para os testes com dados durante a execução de determinados feitos.

Equipamento

Caso hajam quaisquer pertences ou peças de equipamento que você deseje que seu personagem possua, é melhor cuidar dos detalhes agora. Do contrário, você terá de adquirir o equipamento durante o jogo. Isto pode levar tempo e não induz a um sucesso automático. Pode-se obter praticamente qualquer peça de equipamento comum, desde que seu personagem possua os pontos necessários no Antecedente *Recursos*. Determinados objetos, como fetiches, podem ser obtidos apenas mediante a posse de uma determinada Característica — neste caso, um Antecedente.

Peculiaridades

Conferindo peculiaridades ao seu personagem (detalhes pessoais curiosos e engraçados), é possível torná-lo mais profundo e interessante. Escreva algumas frases no verso da ficha do seu personagem, descrevendo as coisas estranhas e possivelmente interessantes que o definem. Uma peculiaridade poderia ser um senso de humor mórbido, um carinho por animais ou o hábito de grunhir ao responder afirmativamente a uma pergunta.

Motivações

Muitos lobisomens são movidos por um desejo de combater a Wyrn, mas até mesmo esses possuem outros fatores de moti-

vação. Você deve decidir qual é o motivo para os seus personagens travarem uma guerra perigosa contra a corrupção. Quanto mais evocativa for a motivação, mais ela irá definir o seu personagem. Talvez ele tenha perdido o pai enquanto sofria sua Primeira Mudança, e por causa disso, não tenha podido despedir-se dele. Portanto, encontrar uma forma de falar com o espírito do pai seria um motivo importante para o seu personagem viajar com frequência pelo mundo espiritual.

Identidade Normal

Uma última coisa importante que você deve considerar sobre o seu personagem é a identidade dele na sociedade normal, caso pertença a alguma. Nem todos os lobisomens segregam-se inteiramente da sociedade. Algumas tribos, como os Filhos de Gaia, permanecem em contato com o mundo normal. Até mesmo membros de tribos como os Portadores da Luz poderiam possuir identidades normais. Como você consegue viver uma existência dupla?

Exemplo de Criação do Personagem

Shane decide fazer seu primeiro personagem de **Lobisomem**. Com uma cópia da sinopse de criação de seu personagem à sua frente, ele arregaa as mangas e se põe a trabalhar.

Passo Um: Conceito

Em primeiro lugar, Shane deve desenvolver um conceito para o seu personagem. Ele decide que quer interpretar um peregrino, alguém liberto dos grilhões da sociedade normal. Ele não quer um personagem preso a nenhum tipo de crença ou estilo de vida; quer alguém que busque novos caminhos. Ele escolhe um conceito de peregrino. Desta forma Shane pode criar um personagem que viaje em busca de respostas e verdades.

Em seguida, Shane dá uma olhada nas opções que tem para raça. Ele decide que seria uma excelente jogada fazer de seu andarilho um lupino, um Garou nascido de lobo. Em seguida, para augúrio, Shane escolhe o Galliard, porque vê seu personagem como o tipo que gosta de comentar sobre suas descobertas através de canções e histórias. Para tribo, Shane escolhe os Silenciosos, que têm um estilo de vida nômade, não permanecendo por muito tempo no mesmo lugar.

E quanto ao nome? Shane pensa um pouco e acaba decidindo que seu personagem exige um nome que diga quem ele é. Ele escolhe Pé-na-Terra, um nome bem Garou, representando que o personagem jamais caminha por trilhas que já foram pavimentadas, procurando, em vez disso, abrir seus próprios caminhos.

Passo Dois: Atributos

O passo seguinte é priorizar os atributos de Pé-na-Terra. Shane faz a escolha usual para Lobisomens, selecionando o Físico como a categoria básica de Atributos. Ele decide que Pé-na-Terra passa grande parte de seu tempo a céu aberto, exposto aos elementos. Vitalidade é a melhor escolha para a maioria de seus pontos. Na verdade, Shane opta por colocar três pontos em Vitalidade, concedendo a Pé-na-Terra um nível de 4 (lembre do único ponto grátis em cada Característica

Tabela de Criação de Personagens

Processo de Criação de Personagens

- **Passo Um: Conceito do Personagem**

Escolha conceito, raça, augúrio e tribo.

- **Passo Dois: Selecione Atributos**

Priorize as três categorias: Física, Social, Mental (7/5/3)

Escolha Características Físicas: Força, Vigor, Destreza

Escolha Características Sociais: Carisma, Manipulação, Aparência

Escolha Características Mentais: Percepção, Inteligência,

Raciocínio

- **Passo Três: Selecione Habilidades**

Priorize as três categorias: Talentos, Perícias, Conhecimentos

Escolha Talentos, Perícias, Conhecimentos (13/9/5)

- **Passo Quatro: Selecione Vantagens**

Escolha Antecedentes (5; restritos por tribo), Dons (1 para raça, augúrio e tribo), Renome (por augúrio)

- **Passo Cinco: Toques Finais**

Registre Fúria (por augúrio), Gnose (por raça), Força de Vontade (por tribo), Posto (1)

Gaste "Pontos de Bônus" (15)

Raça

Veja também Raças.

- **Hominídeo:** Você foi criado como humano, por pais humanos. Você não sabia que era um lobisomem até ser quase um adulto e sofrer sua Primeira Mudança. (Alcunha: macaco)

Gnose Inicial: 1

Dons Iniciais: Persuasão, Odor de Ser Humano

- **Impuro:** Os seus pais são, ambos, Garou, mas você é deformado e estéril. Você compreende a cultura Garou mais profundamente que as outras raças, porque foi criado pela própria tribo. (Alcunha: mulo)

Gnose Inicial: 5

Dons Iniciais: Criar Elemento, Sentir a Wyrn

- **Lupus:** Você foi criado como lobo nas regiões selvagens. Você não sabia que era um lobisomem até estar quase completamente maduro. (Alcunha: selvagem)

Gnose Inicial: 5

Dons Iniciais: Sentidos Aguçados, Salto de Canguru

Augúrio

Veja também Augúrios.

- **Ragabash:** Lua Nova — O Trapaceiro: questionador das tradições

Fúria Inicial: 1

Dons Iniciais: Embaçamento da Própria Forma, Abrir Selos, Sentir Odor de Água Corrente.

Renome Inicial: 3 em qualquer combinação

- **Theurge:** Lua Crescente — O Vidente: pesquisador das tradições

Fúria Inicial: 2

Dons Iniciais: Toque da Mãe, Sentir a Wyrn, Falar com Espíritos

Renome Inicial: Sabedoria 3

- **Philodox:** Meia Lua — O Juiz: guardião das tradições

Fúria Inicial: 3

Dons Iniciais: Resistir à dor, Sentir Odor da Forma Verdadeira, Verdade de Gaia

Renome Inicial: Glória 2, Sabedoria 1

- **Galliard:** Lua Minguante — O Dançarino da Lua: amante das tradições

Fúria Inicial: 4

Dons Iniciais: Falar com Animais, Chamado da Wylde, Comunicação Mental

Renome Inicial: Glória 2, Honra 1

- **Ahroun:** Lua Cheia — O Guerreiro: protetor das tradições

Renome Inicial: 5

Dons Iniciais: Garras Afiadas, Inspiração, O Toque da Decadência

Renome Inicial: Glória 2, Honra 1

Tribo

Veja também Tribos.

- **Fúrias Negras:** Composta quase inteiramente por mulheres, as Fúrias Negras são as servas da Wylde e as vingadoras dos Garou.

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Sem restrições.

Dons Iniciais: Sentidos Aguçados, Sentir a Wyrn

- **Roedores de Ossos:** Vivendo como vagabundos nas ruas da cidade, os Roedores estão sempre bem informados mas são desprezados por todos.

Força de Vontade Inicial: 4

Antecedentes: Os Roedores de Ossos não podem comprar Vida Passada, Raça Pura ou Recursos.

Dons Iniciais: Culinária, Sentir Odor de Mel

- **Filhos de Gaia:** A tribo mais moderada. Os Filhos tornaram-se os mediadores dos Garou e os defensores da humanidade. Contudo, seus jovens às vezes se tornam radicais, juntando-se a diversas subculturas.

Força de Vontade Inicial: 4

Antecedentes: Sem restrições

Dons Iniciais: Toque da Mãe, Resistência à Dor

- **Fianna:** Cada membro desta tribo descende dos Célticos, e os Fianna orgulham-se muitíssimo dessa herança. Eles vivem em qualquer lugar que seus Parentes se estabeleçam e mantêm contato permanente com eles.

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Sem restrições

Dons Iniciais: Persuasão, Resistência a Toxinas

- **Cria de Fenris:** Selvagens e sedentos de sangue, os Cria de Fenris são em sua maioria de descendência nórdica e se orgulham disso. Eles tendem a dominar os condados e cidades rurais nos quais vivem.

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: A Cria de Fenris não pode comprar Contatos ou Mentor.

Dons Iniciais: Garras Afiadas, Resistência à Dor

- **Andarilhos do Asfalto:** De todas as tribos, os Andarilhos são os mais adaptados à cidade e aqueles nos quais os Garou

menos confiam. Eles tendem a se misturar com o submundo e freqüentemente empregam tecnologia de ponta.

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Os Andarilhos do Asfalto não podem comprar Mentor, Vida Anterior ou Raça Pura.

Dons Iniciais: Controle de Máquinas Simples, Persuasão

- **Garras Vermelhas:** Compostos inteiramente por lupinos, os Garras Vermelhas acreditam que a melhor forma de salvar Gaia é destruindo de uma vez por todas o câncer que a corrói (os humanos).

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Os Garras Vermelhas não podem comprar Aliados, Contatos ou Recursos. Seus únicos Parentes são os lobos.

Dons Iniciais: Falar com os Animais, Sentir Odor de Água Corrente

- **Senhores das Sombras:** Dominadores e tirânicos, os Senhores das Sombras lutam constantemente para destronar os Presas de Prata da liderança dos Garou. Eles fariam qualquer coisa por poder.

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Os Senhores das Sombras não podem comprar Aliados ou Mentores.

Dons Iniciais: Aura de Confiança, Rajada Fatal

- **Peregrinos Silenciosos:** Os Silenciosos vivem nas ruas, mudando e viajando constantemente. Cruzam quase exclusivamente com ciganos, artistas circenses e outros peregrinos. Eles conhecem muitos segredos dos mundos espiritual e mortal.

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Os Silenciosos não podem comprar Vida Passada ou Recursos.

Dons Iniciais: Sentir a Wyrn, Velocidade do Pensamento

- **Presas de Prata:** A tribo mais prestigiada. Durante séculos os Presas de Prata cruzaram com os homens e lobos mais nobres. Contudo, por serem endógamos, tornaram-se vulneráveis a doenças.

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Os personagens Presas de Prata devem gastar pelo menos três pontos de Antecedentes em Raça Pura.

Dons Iniciais: Projetar Labareda, Sentir a Wyrn

- **Portadores da Luz:** Intelectuais e contemplativos, os Portadores da Luz vagueiam pelo mundo em busca de conhecimento e verdade, mas também se opõem vigorosamente à Wyrn.

Força de Vontade Inicial: 5

Antecedentes: Os Portadores da Luz não podem comprar Aliados, Fetiches ou Recursos.

Dons Iniciais: Equilíbrio, Sentir a Wyrn

- **Uktena:** Os astutos e misteriosos Uktena são os magos mais capazes entre os Garou, angariando, portanto, a desconfiança de todos os outros.

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Sem restrições.

Dons Iniciais: Sentir Magia, Ocultamento

- **Wendigo:** Os únicos Garou indígenas puros que ainda restam. Os Wendigo são independentes e ferozmente determinados a expulsar os invasores da América do Norte.

Força de Vontade Inicial: 4

Antecedentes: Os Wendigo não podem comprar Contatos ou Recursos.

Dons Iniciais: Chamado dos Ventos, Camuflagem

Antecedentes

Veja também *Antecedentes*.

- **Aliados:** Os seus amigos, sejam lobos ou humanos.
- **Contatos:** Descreve os contatos que você possui na sociedade humana.
- **Fetichê:** Você possui um objeto mágico que contém um espírito aprisionado. Consulte os exemplos do Apêndice.
- **Parente:** O número de humanos imunes ao Delfrio ou parentes e amigos lupinos que você possui.
- **Mentor:** Um ancião poderoso que o aconselha e protege.
- **Vida Passada:** Descreve a sua conexão mnemônica com seus ancestrais Garou e o passado.
- **Raça Pura:** A sua linhagem e pedigree entre seu povo.
- **Recursos:** Descreve o quanto você é rico; o seu patrimônio.
- **Rituais:** Descreve o número e/ou poder dos rituais que você aprendeu. Consulte *Rituais*.
- **Totem:** O poder do totem de uma matilha varia de acordo com o número total de pontos investido nela. Consulte em *Totem*, a lista de custos em pontos; consulte a lista de totens do Apêndice.

Dons

Consulte Dons Iniciais em *Raça*, *Augúrio* e *Tribo*, acima; escolha um de cada lista. Veja também *Dons*.

Renome

Consulte Renome Inicial em *Augúrio*, acima, e *Renome*, ou *Premiando Renome*.

Posto

Todos os personagens começam no Posto Um. Veja *Posto*, ou *Avançando em Posto*.

Fúria, Gnose e Perseverança

Consulte acima, conforme se segue: augúrio (Fúria), raça (Gnose) e tribo (Força de Vontade). Veja também *Fúria*; *Gnose*; e *Força de Vontade*.

Pontos de Bônus

Custo de Característica

Atributos	5 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Antecedentes	1 por ponto
Dons	7 por Dom (apenas Nível Um)
Fúria	1 por ponto
Gnose	2 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto

de Atributo). Pé-na-Terra não gosta de trabalho duro, de modo que Força não parece muito importante para ele. Shane coloca apenas um ponto em Força, concedendo a Pé-na-Terra um nível 2. Shane em seguida coloca três pontos Físicos em Destreza, tornando Pé-na-Terra um sujeito muito ágil (nível 4).

Em seguida, ele dirige sua atenção para a categoria secundária de Atributos. Voltando à idéia de que Pé-na-Terra aprendeu a ver onde pisa, Shane concentra-se primeiro em Percepção. Aqui ele coloca dois pontos, tornando Pé-na-Terra um sujeito bastante atento (Percepção 3). Dois pontos vão para Raciocínio, refletindo o pensamento rápido que ele precisa ter para saber que caminho seguir. O último ponto vai para Inteligência.

A categoria terciária de Atributos, a Social, é fácil de definir. Além disso, com apenas três pontos para gastar, ele não pode fazer muita coisa. Shane coloca todos os três pontos em Carisma para refletir a natureza amigável de Pé-na-Terra. Shane calcula que um nível 1 em Manipulação e em Aparência seja adequado. Pé-na-Terra não gosta de enganar ninguém e não precisa de um rosto bonito por onde anda.

Passo Três: Habilidades

Shane agora precisa priorizar as Habilidades de Pé-na-Terra. Em vez de fazer isso sem pensar, passa os olhos pela ficha do personagem e começa a checar as habilidades que ele considera que Pé-na-Terra deveria possuir (ele não recebe um ponto inicial grátis em cada Característica de Habilidade, como aconteceu com as Características de Atributo). Logo fica claro que a maioria dos pontos serão gastos em Talentos, de modo que Shane considera-os prioritários.

Pé-na-Terra tem 13 pontos para gastar. Ele aprendeu a cuidar de si mesmo quando está na estrada, de modo que coloca três pontos em Briga. Embora não conviva muito frequentemente com as pessoas, Pé-na-Terra ainda sabe como encantá-las com uma história ou uma canção, de modo que Shane coloca três pontos em Expressão. Como Pé-na-Terra é uma pessoa cautelosa, Shane coloca dois pontos em Prontidão, o que é ótimo para o personagem saber o que lhe aguarda. Em suas andanças, Pé-na-Terra também conheceu o lado negativo das cidades, de modo que Shane lhe atribui um ponto em Manha. Shane gasta os quatro pontos restantes colocando um em Esquiva, um em Esportes, um em Empatia e um em Impulso Primitivo.

Shane escolhe Perícias como sua categoria secundária. Dispõe de nove pontos para gastar nela. Como Pé-na-Terra começou sua vida de lobisomem na floresta, Shane acredita que o personagem precise possuir um nível bastante alto em Sobrevivência. Coloca três pontos nela. Empatia com Animais também reflete um pouco da experiência de Pé-na-Terra: Shane gasta três pontos nela. Shane arredonda as habilidades de seu personagem atribuindo dois pontos a Furtividade, um ponto a Liderança e um ponto a Atuação. Como ele é um lupino, não pode começar o jogo com Condução, Etiqueta e Armas de Fogo, embora possa gastar pontos de bônus para conseguir essas habilidades.

Com apenas cinco pontos para gastar em Conhecimentos, Shane precisa escolher com cuidado. Sendo um lupino, há muitos conhecimentos que estão fora do seu alcance. A natureza contemplativa de Pé-na-Terra faz de Enigmas uma boa

escolha, de modo que Shane gasta três pontos ali. Ele em seguida coloca um ponto em Investigação (refletindo a habilidade de Pé-na-Terra de procurar coisas) e Rituais (de modo que ele possa aprender alguns rituais básicos).

Passo Quatro: Vantagens

Em seguida vem a categoria que define o que Pé-na-Terra pode fazer realmente como Lobisomem. Em primeiro lugar, ele tem cinco pontos para gastar em Antecedentes. Mas como ele é um Silencioso, não pode adquirir Vida Passada ou Recursos (ele pode adquiri-los durante a crônica, mas não poderá nem mesmo gastar “bônus” neles agora). Por enquanto, Shane providencia para que Pé-na-Terra possua os Antecedentes que definem de forma mais óbvia o personagem. Três pontos vão para Contatos, porque ele conheceu muitas pessoas durante suas viagens. Os outros dois pontos são gastos em Rituais, de modo que ele possa executar rituais. Ele escolhe dois rituais de Nível Um: o Ritual da Dedicção do Talismã, adaptando suas roupas de modo que elas não se rasguem sempre que ele mudar de forma; e o Ritual da Pedra Caçadora, para que possa encontrar certas coisas quando precisar delas. Como ele adquiriu um Conhecimento de Ritual de nível 1, pode aprender rituais de Nível Um.

Shane em seguida passa para os Dons. Ele começa com seus Dons de Raça, escolhendo Sentidos Aguçados; este poder lupino cai como uma luva na concepção do personagem. Ele em seguida verifica seus Dons de augúrio, escolhendo Falar com os Animais para poder aprender os segredos das trilhas com a fauna de cada região. Por fim, verifica sua lista de Dons da tribo, escolhendo Velocidade do Pensamento para poder viajar velozmente pela estradas.

O passo seguinte é atribuir Renome inicial. Ele checa a lista para um Galliard e atribui 2 para Glória e 1 para Sabedoria em sua ficha. Ele agora é um Garou de Posto Um.

Passo Cinco: Toques Finais

Shane atribuiu 4 à sua Fúria inicial (porque é um Galliard), 5 à sua Gnose inicial (porque é um lupino) e 3 à sua Força de Vontade inicial (porque é um Silencioso).

Agora Shane começa a gastar os 15 pontos de bônus de Pé-na-Terra. Primeiro, gasta sete pontos e compra outro Dom: Sentir a Wyrms, apenas para o caso dele encontrar trilhas suspeitas. Como ele deseja que Pé-na-Terra esteja apto a conversar com humanos, Shane decide comprar um nível no normalmente restrito Conhecimento de Linguística (concedendo a Pé-na-Terra a habilidade de falar um idioma). Ele também decide aumentar o talento de Prontidão do personagem, para garantir que ele possa pressentir o perigo; ele gasta dois pontos, concedendo a Pé-na-Terra um nível 3. Por último, Shane decide gastar seus últimos quatro pontos de bônus para aumentar a Força de Vontade de Pé-na-Terra para 7.

Normalmente, poderiam ser acrescentados mais detalhes a um personagem novo, mas Shane acha que já tem uma idéia bastante razoável de quem é Pé-na-Terra e do que ele deseja. Além disso, no caso específico deste personagem, um excesso de informação seria prejudicial: a maior parte do charme de Pé-na-Terra envolve sua misteriosa atração pela estrada. É melhor que esses detalhes sejam deixados a cargo da imaginação do Narrador em futuras histórias.

Olhando para Frente

No processo de criar um personagem, você provavelmente estará se preparando também para interpretá-lo. Uma parte importante do processo de criação é o vínculo que se desenvolve entre você e o seu personagem, o que lhe permite desempenhar o papel com criatividade e propósito. Alimente a sua empatia pelo personagem — se ele for muito diferente de você isso não acontecerá com naturalidade.

O processo de criação de um personagem não termina com o começo da primeira história: um personagem jamais pára de crescer, mudar, desenvolver-se e amadurecer. À medida que a crônica progredir, crie novas características de personagem e detalhes históricos. Use com sabedoria a sua experiência para desenvolver as suas Características. Procure aumentar a Força de Vontade de seu personagem e desenvolver sua Gnose, e sempre — sempre — acrescente mais detalhes ao esqueleto descrito na planilha. A verdadeira essência do personagem só poderá ser captada na sua interpretação; não é possível descrevê-la numa planilha.

Ainda mais importante: você deve pensar em formas pelas quais a personalidade do seu personagem possa mudar em decorrência dos eventos que ocorrerem em sua vida, e em seguida agir de acordo. Deixe-o determinar seu próprio destino. Jamais o force a se enquadrar em qualquer uma de suas primeiras concepções de quem é o que ele deva ser. Um Ahroun zangado que aprenda a controlar sua Fúria, ou um Ragabash sem propósito que adquira um senso de esperança, podem gerar belas histórias — especialmente se o Narrador perceber o que está acontecendo e criar uma subtrama em torno disso.

Caso o seu personagem venha um dia a entediá-lo, isso provavelmente terá acontecido porque você não o desenvolveu e alterou o suficiente com o tempo. O ideal é que o personagem se torne mais real à medida que você o interpreta na crônica, fazendo-o evoluir como personagem e como pessoa. A forma pela qual um personagem muda revela tanto sobre ele quanto a forma pela qual foi descrito. Um personagem de um conto raramente é tão realista e completo quanto o de um romance — numa história curta, simplesmente não há espaço para um desenvolvimento adequado do personagem. Durante o curso da crônica, torne os seus personagens o mais completos, vivos e interessantes que for possível.

O Prelúdio

Nosso passado nos define muito claramente — é ele que melhor indica o que poderemos nos tornar. O propósito de um prelúdio é criar a biografia dos personagens antes da crônica começar efetivamente. É muito parecido com um jogo normal, só que muitos anos são comprimidos numa série de decisões rápidas. A biografia pessoal que um jogador cria no prelúdio será relevante durante a crônica inteira, e você poderá consultá-la com frequência.

A Técnica Correta

Cada jogador passa sozinho pelo prelúdio. É um processo individual, a não ser que dois ou mais personagens já fossem amigos ou tenham passado muito tempo juntos antes de descobrirem que eram lobisomens. Enquanto você, como Narrador,

dedica seu tempo a cada personagem em particular, o restante do grupo poderá se conhecer melhor e se empolgar quanto ao que os aguarda. A antecipação pode fazer uma história desabrochar.

Durante o prelúdio você precisa direcionar o jogador muito mais que de costume. Dê-lhe muitas decisões para tomar, mas apresse tudo e não lhe conceda muito tempo para pensar. Você precisa passar rapidamente por esta fase, a não ser que esteja disposto a gastar mais tempo (o que pode possibilitar a criação de personagens muito detalhados). Os personagens quase nunca travam combate durante o prelúdio. Caso eles o façam, você simplesmente descreve os resultados das lutas (afinal de contas, você não pode deixar que os personagens corram o risco de morrer antes mesmo que o jogo comece!).

Durante o tempo que você estabeleceu para o prelúdio, providencie para que o jogador tenha oportunidade de interagir tanto com o ambiente quanto com as regras. Se o jogador quiser mudar algumas Características durante o prelúdio, deixe-o, desde que ele o faça por um motivo racional e não para tentar gerar um super-personagem.

Existem muitas formas de progredir através da vida de um personagem; qualquer uma é aceitável, desde que ajude a oferecer ao jogador uma idéia de como o personagem viveu. Você pode fazer o jogador compreender a vida de lobisomem mostrando-lhe como era tediosa a existência do personagem. Não esqueça que é a rotina que confere dimensão ao extraordinário.

Um prelúdio pode gerar este tipo de narrativa: “Você caminha para casa depois de mais um dia chato de escola. Quando o tédio vai acabar? Eles o tratam como uma criança estúpida. Você já tem quatorze anos — quando vão reconhecer isso? Você entra pela porta dos fundos, chegando à cozinha. Sua mãe deixou um bilhete sobre a mesa: “Querido, chegarei mais tarde do trabalho. Tem comida congelada no freezer. Desculpe. Com amor, Mamãe.” Sozinho de novo. Ao menos se você tivesse alguns amigos com quem estar... Espere, que barulho foi esse? Um som no aposento ao lado... Será que é um ladrão?”

À medida que descrever as coisas, deixe o jogador interromper a narrativa para oferecer suas próprias idéias e detalhes. Vocês estão contando uma história juntos: trate o jogador como a um parceiro. Também pode incluir detalhes que estimulem o jogador a sentir as emoções do personagem — “O seu pai está em coma no hospital.” Depois que o personagem aderir a uma seita para se tornar um lobisomem, não poderá mais visitar o hospital livremente. O pai do personagem pode acordar ou morrer, mas ele jamais poderá vê-lo novamente. O jogador precisa sofrer um sentimento profundo de perda para que o verdadeiro poder do prelúdio se manifeste.

Perguntas e Respostas

A seguir descreveremos algumas perguntas que devem ser respondidas até o fim do prelúdio. Se não houver tempo para um prelúdio completo, você deverá ao menos fazer um esforço para responder a essas perguntas. Mesmo que você tenha desenvolvido o prelúdio todo, costuma ser útil fazer um registro das respostas.

Assim, fornecemos alguns conselhos ao Narrador sobre como conduzir o Prelúdio em relação a cada pergunta específica,

bem como uma relação dos tipos de perguntas que os jogadores devem fazer a si próprios.

- **Qual é a sua idade?**

Com quantos anos você está agora? Quantos anos se passaram desde que você Mudou pela primeira vez?

Costuma ser mais fácil atribuir datas a eventos no prelúdio depois que este tiver acabado, mas também vale a pena estabelecer algumas datas importantes durante seu decorrer. O prelúdio deve começar em alguma data importante para o personagem, normalmente a Primeira Mudança. Como um dos propósitos principais do prelúdio é colocar a vida do personagem em perspectiva, considera-se muito eficaz estabelecer datas e determinar a idade do personagem.

A maioria dos lobisomens sofre sua Primeira Mudança ao atingir a puberdade, embora alguns não mudem antes de se tornarem adultos. Para os hominídeos, a idade padrão da Primeira Mudança é entre os 12 e os 16 anos. Para os lupinos, ela é entre dois e três (os Garou passam a envelhecer em idade humana após sua Primeira Mudança).

- **Como era a sua família?**

Os seus pais compreendiam você? Os outros lobos o evitavam? Você foi expulso de uma família de criação para outra? A matilha na qual você nasceu foi caçada, morta ou capturada por zoólogos? Ou a sua infância foi idílica?

A família de um jovem Garou raramente é ideal. Até mesmo antes da Primeira Mudança, a Fúria já se encontra no íntimo dos Garou, e os outros ao seu redor podem senti-la de forma subconsciente. Isto tende a gerar problemas familiares e delinquência juvenil entre os Garou alheios à sua herança. Sua Fúria não encontra uma válvula de escape, crescendo cada vez mais até explodir na Primeira Mudança.

A infância do personagem e a vida em família são sempre importantes. Essas coisas permitem a você, o Narrador, criar muitos ganchos de história para todos os personagens. Talvez você possa gerar semelhanças entre as infâncias de todos os personagens da crônica. Talvez todos eles tenham sido ajudados em um determinado momento pelo mesmo personagem misterioso.

- **Quando você sofreu a sua Primeira Mudança?**

Onde ela ocorreu? Outros a viram acontecer (qual foi o efeito do Delírio)? Você feriu alguém — ou pior? Foi assustador? Empolgante?

A Primeira Mudança é uma das experiências mais importantes da vida de um Garou. É o momento em que ele se metamorfoseia pela primeira vez — normalmente para a forma Crinos. Ele pode nunca mais ser o mesmo. Ele percebe que é diferente dos seres que o criaram, e que nunca mais poderá fazer parte de suas vidas.

A maioria dos jovens Garou são observados à distância, normalmente com a ajuda de um espírito Parente das Lágimas (veja *Batismo de Fogo*). Depois que eles sofrem a Mudança, os membros de suas tribos os procuram e os trazem de volta até o caern para iniciá-los nas tradições Garou.

Caso o personagem seja um impuro, ele foi bem aceito pela tribo? Fizeram-no continuamente de bode expiatório, ou ele recebeu amor e respeito? (Este último tipo de tratamento raramente acontece.)

- **Quando você conheceu os outros membros da mati-**

lha?

Você se relaciona bem com os outros personagens? Há quanto tempo os conhece? Vocês se encontraram num caern ou de alguma outra forma? Vocês compartilham os mesmos objetivos?

É importante, ainda que não necessário, que os personagens sejam compatíveis. Muitas boas histórias podem envolver a rivalidade entre Garou.

Contudo, poucos jogadores irão querer gastar oito horas todas as sextas discutindo com personagens interpretados por seus amigos. A maioria das histórias, e as mais divertidas, podem ser realizadas se os personagens cooperarem. É importante estabelecer conexões significantes entre os personagens. Talvez eles sejam da mesma tribo ou possuam o mesmo Mentor. Esses elos precisam ser mais que meros elementos na crônica. Eles devem significar alguma coisa para os personagens, e o melhor momento para estabelecer este tipo de profundidade e história é o prelúdio. Veja *A Matilha* no final deste capítulo.

- **Onde você vive agora?**

Você vive num caern? Num apartamento na cidade? Numa cabana no campo? Os outros personagens sabem onde encontrá-lo?

Muitas histórias podem ser contadas sobre a morada de um personagem ou sobre os eventos que ocorrem na vizinhança na qual ele mora. Portanto, é importante definir essa residência. Se o personagem vive num caern, onde ele se localiza?

- **Você continua vivendo uma vida normal?**

Você interage com pessoas (ou com lobos) que conheceu antes do seu Rito de Passagem? Algum amigo não-Garou ou Parente sabe que você é um lobisomem? Os outros Garou sabem qual é a sua profissão na vida normal?

Os detalhes da vida normal de um personagem podem ser importantíssimos para a crônica. Um número enorme de histórias pode ser baseado em eventos que ocorram na vida normal do personagem, como os problemas criados por combinar mais de um tipo de vida. Se um lobisomem estiver tentando manter sua existência normal em segredo dos outros Garou, e a sua vida Garou em segredo dos seus outros conhecidos, as coisas podem ser bem difíceis para ele.

- **O quê o motiva?**

As motivações primárias de um personagem são essenciais para a compreensão de quem e do que eles são. Depois que tiverem sofrido a Mudança, suas prioridades se alteram drasticamente. As coisas que um dia foram importantes não mais o são, e novos valores dominam suas vidas. Se você quiser ser um personagem real e completo, precisa adquirir um entendimento do que impede que ele caia em depressão e numa absoluta falta de propósito (o que pode também ser interessante de jogar — simplesmente decida que o seu personagem não tem nenhuma motivação).

A Matilha

A matilha é unida por um propósito sagrado e guiada pela luz sagrada. A matilha é a sua família, os únicos seres nos quais você pode confiar. Aqueles Garou que não pertencem a nenhuma matilha são os mais perdidos e solitários entre nós. São aqueles que jamais conquistarão nada e de que ninguém jamais deverá sentir falta. Orgu-

lhe-se de sua matilha e confie nela; é o único conforto conhecido por nossa espécie. Não abra mão de se unir a ela.

— Amara Windcrusher, Philodox Fúria Negra

Em **Lobisomem** não existe um único “vencedor”; o objetivo não é derrotar os outros jogadores. O objetivo é sobreviver e, até certo ponto, obter mais poder, experiência e fama. Para ser absolutamente vitorioso, você precisa cooperar com os outros jogadores. De fato, você e os outros participantes de **Lobisomem** precisam unir-se numa matilha.

A matilha é o conceito mais importante para um personagem de **Lobisomem**. A matilha é a unidade fundamental da sociedade Garou, tendo a mesma significância que a família tem para os humanos. Interpretar uma pessoa extremamente unida a um grupo pode ser uma coisa difícil para os jogadores mais rebeldes, mas esses espíritos rebeldes podem servir para tornar o processo inteiro mais interessante. A matilha é a soma de seus membros. A matilha, porém, descreve esses Garou como um grupo — um grupo que mantém certas motivações, inimigos e antecedentes comuns.

A matilha pode ser vista como um personagem em si mesma. É o personagem que todos os jogadores compartilham e por cujo sucesso todos devem se esforçar. Mesmo se você perder o seu personagem, a matilha ainda sobreviverá e o seu novo personagem poderá juntar-se a ela. A matilha pode, portanto, sobreviver à morte, o que lhe atribui neste jogo uma importância que não deve ser subestimada.

Criando uma Matilha

Uma das tarefas mais importantes quando se cria uma crônica é definir a matilha à qual os personagens pertencem. Esta é uma tarefa difícil e delicada, afinal exige que você planeje com antecedência e se prepare para o tipo de história que deseja contar.

É muito importante que os jogadores e o Narrador trabalhem em conjunto na criação da matilha. Ela pode se tornar o personagem central da crônica, o elo que une os jogadores na longa caminhada — portanto, dedique muita atenção a ela. Os jogadores devem concordar unanimemente com o tipo de matilha à qual desejam se juntar, e portanto que tipo de histórias eles apreciariam contar. Tudo que o Narrador puder fazer para estimular os jogadores e envolvê-los na história é bom.

Muitas matilhas são formadas durante um Ritual de Passagem em que, no interesse da sobrevivência, os personagens se unem. Normalmente essas matilhas consistem de membros de uma mesma tribo, mas como muitos caern estão se tornando mais heterogêneos, é possível que essas matilhas sejam compostas de personagens pertencentes a tribos diferentes. Nos últimos anos as matilhas têm-se formado cada vez com mais frequência de Garou que se encontraram depois de terem se tornado membros plenos de uma tribo.

Há algumas perguntas que devem ser respondidas pelos jogadores depois de todos eles terem completado seus prelúdios. Junte todo mundo e lance as seguintes questões:

• **Onde a matilha é baseada?** — Qual é o raio de ação da matilha? Se ela considera alguma área seu território — seu protetorado —, que local é esse? A matilha patrulha e protege ativamente este território, ou ela simplesmente vagueia por ele sem nenhuma responsabilidade? Os membros possuem suas

próprias casas ou vivem juntos em um só lugar?

• **Qual é a missão da matilha?** — Quais são os ideais e motivações que unem a matilha? Eles apenas procuram proteger o território de sua família ou tribo, ou talvez desejem se vingar daqueles que violentaram a Terra? Veja *Propósito*, adiante.

• **Existe um líder de matilha?** — Como as decisões são tomadas? Em algumas matilhas, os membros lutam continuamente pela posição de alfa, enquanto em outras não é permitido que os membros lutem entre si.

• **Qual é o totem da matilha?** — A matilha tem um totem? Qual é ele? (Isto envolve um Antecedente de Totem.)

• **Como é a seita deles?** Caso a matilha pertença a alguma seita, qual é a sua natureza? Que espíritos seus membros reverenciam? Qual é o nome da seita? Quem são seus líderes? Para um exemplo de seita, veja *Central Park*.

• **Amigos ou Inimigos?** — Quem são os amigos e os inimigos da matilha? Mais importante, a quem a matilha protege, e por quê?

• **Inimigos?** — Quem são os inimigos da matilha, e por que eles se opõem a ela? Qual é a motivação de seus inimigos, e, se eles não forem Garou, quais são os seus poderes?

Propósito

A matilha é um conceito arraigado no pensamento Garou. A sociedade Garou apenas aceita um lobisomem como membro na medida que ele estiver ligado a alguma matilha; por aqueles que não pertençam a nenhuma, os Garou nutrem um profundo desprezo ou pena. Os únicos lobisomens que têm o direito de não pertencer a matilhas são os anciões, e estes apenas desfazem seus grupos sagrados depois de terem descoberto e cumprido os seus verdadeiros propósitos.

Segundo a tradição Garou, cada matilha possui um propósito que lhe foi concedido por Gaia, um propósito pelo qual seus membros foram unidos, um propósito ao qual devem servir. Realmente, os membros das matilhas às vezes compartilham os mesmos sonhos quando dormem, e são guiados pelos mesmos espíritos. Só depois de cumprirem seu propósito é que poderão aposentar-se pacificamente da vida ativa.



Capítulo Seis: Características

Em **Lobisomem**, as características formam a base de um personagem — elas descrevem, conjuram e delineiam quem e o que um personagem realmente é. Elas possibilitam detalhar os seus pontos fortes e fracos, permitem enquadrá-lo na realidade do jogo por meio de lances de dados, e, mais importante, ajudam-no a enfocar e compreender seu personagem.

As Características de um personagem descrevem os parâmetros gerais de suas habilidades. A sua essência é criada através da interpretação e da imaginação do jogador. As características de **Lobisomem** são intencionalmente superficiais — pelo menos a maioria esmagadora —, de forma que você não precise recorrer muito à sua planilha. O que é estabelecido rudimentarmente durante a criação do personagem ganha vida no decorrer do jogo. Não olhe para as suas Características pensando que possui um personagem completo. Será a sua interpretação que irá dar-lhe consistência.

Raças

“Garou” não é um nome — é um estado de espírito. Cada um de nós incorpora os melhores e os piores aspectos das raças humana e lupina. Nossas três raças não são acidentadas de nascimento, mas a vontade encarnada de Gaia, as posições que recebemos ao nascer e os papéis que precisaremos desempenhar eternamente.

Alguns nascem hominídeos, de pais humanos e de humanos famintos, alheios à benção e à maldição que carregam. Eles carecem de espírito, mas são ricos em inteligência. Outros, os lupinos, nascem de lobos, puros e selvagens, mas ainda assim aprisionados pela floresta. Eles desconhecem os modos dos humanos, e isto muitas vezes conduz à sua ruína. Aqueles que pertencem à

raça amaldiçoada, os impuros, carregam o estigma da vergonha, a deformidade que marca o fruto de uma união que jamais deveria ter acontecido. Embora constituam as encruzilhadas de nossa gente, a benção da Mãe lhes é negada.

— Bessa Canta-na-Névoa, Galliard Filha de Gaia.

As três raças de Garou — hominídea, lupina e impura — representam as circunstâncias do nascimento e da vivência dos personagens. Alguns Garou nasceram e foram criados por lobos selvagens, enquanto outros nasceram de pais humanos na sociedade humana. A maioria dos Impuros nasce na sociedade Garou, mas são tratados como proscritos. Cada raça possui pontos fortes e pontos fracos, e os membros de cada uma delas podem se transformar em suas formas nativas sem despendar muito tempo ou esforço.

A raça de um Garou influencia seu comportamento, aparência e atitude perante a vida. Seja isso justo ou não, os outros Garou levarão sua raça em conta ao se relacionarem com ele. A raça não é apenas uma questão biológica, mas um reflexo da conexão primordial de um ser com Gaia. Como os gregos antigos, a maioria dos Garou acredita que o estado do corpo está relacionado ao estado do espírito. Ainda assim, Garou é Garou, e cada um é digno de respeito.

Hominídeo

Alcunha: Macaco

Você nasceu como humano, filho de pais humanos, que podem ou não estar cientes do lobo no seio da família. O sangue metamorfo pode ter sido passado para você gerações depois da semente ter sido plantada. Em todo caso, a sua natureza verdadeira foi um mistério até a puberdade, e tal-

vez até mesmo um pouco depois disso. Pesadelos, devaneios bizarros e outros anseios o atormentavam. Então, certa noite, estranhos visitantes apareceram para apresentá-lo a uma nova vida. Talvez você tenha sido raptado e levado para a tribo, ou talvez tenha fugido e sido encontrado por seus parentes Garou. Agora que a sua vida antiga ficou no passado, você precisa começar tudo de novo. Embora você possa manter contato com a sua família antiga, eles desconhecem a sua natureza (a não ser que você tenha escolhido o Antecedente Parentes). Tentar explicar a verdade pode fazer com que o internem, de modo que é melhor não tentar •

Os hominídeos apresentam muitas vantagens: eles são familiarizados com a sociedade humana, podem começar o jogo com qualquer Habilidade e tendem a ser melhores em pensamento abstrato e raciocínio. Eles dependem bem mais da visão ou da audição que de uma percepção geral. Apesar dos polegares opostos, a forma natural hominídea costuma ser mais fraca que a lupina ou a impura. Porém, os Hominídeos podem manusear prata sem sofrer um abatimento em Gnose em sua forma nativa. Infelizmente, muitos impuros e a maioria dos lupinos odeiam e desconfiam dos hominídeos devido ao seu número maior e à devastação infligida por seus primos humanos em Gaia.

Gnose Inicial: 1

Dons Iniciais: Persuasão, Odor de Ser Humano

Impuros

Pego meu temor, minha humilhação,

Esmago-os com o punho,

Abro a mão,

Fiz um diamante.

Meu diamante é Fúria.

Tenho diamantes nos olhos.

— Rollins Band, “Just Like You”

Alcunha: Mulo (entre outras)

Os seus pais desobedeceram ao primeiro dogma da Lítania, e você pagou pelo pecado deles. O seu corpo traz a marca da desaprovação de Gaia. Ostracizado pela maioria dos Garou, ainda assim você foi criado entre eles. Embora conhecedor dos regulamentos da sociedade dos lobisomens, você conhece melhor que ninguém o lado negro dos Garou.

A maioria dos Garou vêem os impuros como um símbolo da enfermidade da Mãe. Quando o mundo era puro, eles dizem, os impuros eram raros e costumavam morrer jovens (de uma forma ou de outra). Agora a sua raça aumenta em número enquanto os Garou “puros” escasseiam. E os anciões precisam aceitar a sua existência, queiram ou não. O seu sofrimento o moldou; muitos impuros são imaculados em espírito e fortes de corpo. Alguns são nobres, carinhosos e compreensivos, enquanto outros despejam sua Fúria interior sobre qualquer um.

Os poderes dos impuros falam por si mesmos: sua forma natural é a poderosa Crinos, e o seu conhecimento da sociedade Garou é profundo. Muitos anciões sentem-se responsáveis por você; esses irão se dispor a ensinar-lhe tudo que precisa saber. Treinados desde o nascimento, a maioria dos impuros domina tanto o pensamento abstrato quanto o instinto selvagem. Os personagens impuros podem dispor suas

Habilidades da forma que quiserem e não precisam se preocupar com a confusão inicial sofrida pelos hominídeos e pelos lupinos recém-mudados. (Alguns impuros, porém, são criados por Parentes, que os recebem de Garou envergonhados demais para reconhecê-los como filhos. Esses desafortunados aprendem rapidamente a esconder sua forma natural, mas aprendem pouco sobre a sociedade Garou.)

As desvantagens desta raça são óbvias; além de sua condição de párias, o seu corpo é disforme de algum modo. Alguns desfiguramentos possíveis estão relacionados adiante, mas não se restrinja a esses. Além disso, todos os impuros são estéreis. Essas deformidades são mais que simples estorvos físicos; os Garou as vêem como reflexos diretos da ira de Gaia. O fato de que muitos Dançarinos da Espiral Negra sejam impuros (e não sofram estigma por causa disso) apenas reforça esta idéia. A trilha dos impuros é uma estrada longa e tortuosa.

Gnose Inicial: 3

Dons Iniciais: Criar Elemento, Sentir a Wyrn

Deformidade: Os personagens impuros precisam escolher pelo menos uma deformidade durante a criação. Algumas possibilidades:

- **Corcunda:** As suas costas são deformadas; as dificuldades de todos os testes de Destreza e dos Atributos Sociais são aumentadas em um.

- **Membros Deformados:** Um ou dois membros são retorcidos ou atrofiados. Acrescente dois níveis de dificuldade a todos os testes de Destreza, e reduza a velocidade do movimento pela metade nas formas Lupina e Hispo (e possivelmente às outras formas também, se as pernas do personagem forem deformadas).

- **Membros Desproporcionais:** Os seus membros são desproporcionais em relação ao restante do seu corpo. Talvez você tenha braços de gorila ou pernas de canguru. Você se equilibra de forma diferente e parece “estranho” aos olhos dos outros. As dificuldades de todos os testes de Destreza e de Atributos Sociais são aumentadas em um.

- **Loucura:** A sua maldição lhe perturba a mente, fazendo-o sofrer alucinações, surtos maníaco-depressivos, paranóia, dupla personalidade ou coisas ainda piores. Sob estresse, você precisa ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 5) ou sucumbirá à loucura. Isto pode ser divertido para o Narrador e um inferno para a matilha.

- **Doenças de Pelugem:** Os pêlos do seu corpo são sarmentos, escassos ou totalmente inexistentes. Você recebe danos extras no frio e sofre resfriados constantes. Na forma hominídea, você parece estranho. Na forma lupina, ridículo. As Paradas de Dados para testes Sociais são reduzidas em um, a não ser que você esteja tentando intimidar alguém. Você não pode assumir o Antecedente de “Raça Pura”.

- **Rosto Humano:** Você mantém o seu rosto humano nas formas lupina e semi-lupina; os seus sentidos permanecem em nível humano e a sua aparência é repelente. A maioria dos Garou que não o conheçam ficarão horrorizados e poderão considerar que você seja um fômor ou um Dançarino da Espiral Negra.

- **Desprovido de Garras:** Você não possui garras ou presas, sendo incapaz de infligir danos agravados.

• **Lábio Fendido:** Uma falha no seu palato superior deforma a frente da sua boca. Esta falha lhe confere um ligeiro problema de dicção e conspira contra sua aparência. Para alguns Garou este não é um grande problema. Porém, para os Galliards pode ser uma deformidade muito prejudicial. Acrescente dois ao grau de dificuldade dos Testes Sociais que envolvam algum tipo de atuação (especialmente canto) ou sedução.

• **Odor:** O seu corpo segrega um forte feromônio que pode assumir a forma do cheiro de um predador, um suor constante ou até mesmo um odor ininterrupto de medo. As dificuldades de todos os Testes Sociais são aumentadas em um quando os personagens lidam com humanos, ou em dois quando eles se confrontam com animais ou com Garou. Dependendo da natureza do odor, o personagem pode ser considerado perigoso ou covarde, mesmo que não seja nenhuma das duas coisas.

• **Cauda Deformada:** O seu rabo é curto, excessivamente longo ou inexistente. Embora esta deformidade não seja óbvia na forma Hominídea, ela causa problemas lombares crônicos e uma dificuldade em encontrar um ponto de equilíbrio. Acrescente um ao grau de dificuldade dos Testes Sociais quando estiver nas formas lupina ou semi-lupina entre os Garou, e acrescente um à dificuldade dos testes baseados em Destreza.

Lupino

Alcunha: Selvagem

Nascido e criado como lobo, as excentricidades dos homens o intrigam, e você não consegue entender por que eles se recusam a se enquadrar na ordem de Gaia. Você provavelmente conquistou um posto elevado na matilha

antes de descobrir sua natureza verdadeira. Em seguida os grandes lobos chegaram. Eles o levaram e lhe revelaram seus mistérios, e mostraram porque você nunca se harmonizou completamente com os lobos.

O seu primeiro encontro com a humanidade foi provavelmente violento; é bem provável que você carregue a culpa de algum erro do passado. Sente dificuldade em falar como os humanos, e os seus hábitos estão além da sua compreensão. A tecnologia o irrita, e você tende a se sobressair numa multidão humana. Porém, nas regiões selvagens você é um mestre, podendo tornar-se líder de alguns grupos de hominídeos. As vantagens da sua raça incluem uma conexão primal com Gaia, sentidos extraordinários e uma forma natural forte. A sua principal desvantagem reside numa falta de familiaridade com a raça humana. Devido a isto, os jogadores iniciantes não podem começar o jogo com determinadas Habilidades. Você freqüentemente vê as coisas de forma muito simples e tende a reagir instintivamente, e não com raciocínio ou lógica.

Gnose Inicial: 5

Dons Iniciais: Sentidos Aguçados, Salto de Cangurú

Habilidades Restritas: As habilidades que se seguem não podem ser dominadas por personagens lupinos iniciantes. Eles podem, contudo, adquiri-las com pontos de “bônus” ou mediante experiência, embora no último caso os personagens precisem submeter-se a treinamento, o que talvez possa proporcionar algumas situações de interpretação bastante divertidas. (“Cuidado com o tronco! Não, o freio não! A embreagem!”)

Habilidades: Condução, Etiqueta, Armas de Fogo

Conhecimentos: Computação, Direito, Linguística, Medicina, Política, Ciência

Augúrios

Luna, a guardiã da noite, é a irmã de nossa Mãe; à sua luz aprendemos o caminho de nossa existência. Enquanto ela luta com a Wyrn pelo domínio dos céus, espelhamo-nos em sua força, desde as noites iluminadas por sua plenitude até aquelas em que ela desaparece totalmente. As trilhas da lua-destino são chamadas “augúrios” e moldarão o seu papel na trilha.

— Miranda Wayfarer, Galliard Filha de Gaia

Luna, a irmã de Gaia, é a mentora de todos os Garou. É Gaia quem alimenta, mas é Luna, a tia sábia e enlouquecida dos Garou, que proporciona caminhos para seus filhos seguirem. A trilha, ou o augúrio, de um Garou é o seu chamado, o seu papel numa matilha maior.

O augúrio de um lobisomem é um modelo geral de atitude e comportamento. Os Garou acreditam que a fase da lua sob a qual um lobisomem nasce influencia aquilo no que o Garou irá tornar-se. Desta forma, Luna ensina que nenhum Garou pode ser todas as coisas ao mesmo tempo; cada augúrio é um fragmento de um desígnio maior. Se quiserem, os jogadores novos podem pensar no augúrio como uma espécie de “classe de personagem” para os seus Garou. De fato, o augúrio define um personagem em termos de quem ele é, o que faz e como é visto pelos outros lobisomens.

O seu augúrio também descreve a sua posição na sociedade dos Garou. Quando você entra na sua tribo você é mandado para um professor que compartilha do seu estigma da lua, que então o instrui sobre as tradições da lua. Para simplificar as coisas, muitos professores comparam o augúrio de um Garou a um signo astrológico, mas o verdadeiro significado de um augúrio é muito mais profundo. O estigma da lua é visto como um conselho de Luna e como uma parte integrante do ser de cada Garou.

O augúrio pode ser renunciado ou outra trilha pode ser escolhida, mas isto é considerado um insulto grave a Luna. Um renunciante precisa submeter-se a um Ritual de Renúncia, durante o qual irá despir-se dolorosamente de sua identidade Garou anterior. O renunciante começa de novo do Posto 1, mantendo toda a Fúria antiga, mas perdendo muito respeito aos olhos dos outros Garou. Histórias sobre esses renunciantes costumam circular entre as tribos; aqueles que recusam a orientação de Luna não são mais considerados confiáveis.

Ragabash; A Lua Nova; Trapaceiro

Incômodo como deve ser, o Trapaceiro é o portador da sabedoria para aqueles que já se julgam sábios. Um Ragabash não apenas revela que o rei está nu — ele empurra o idiota pretensioso numa poça de lama como uma lição para os futuros “reis”. Eliminando gradativamente a tradição e a autoridade a cada turno, o Ragabash mantém seus companheiros nas pontas dos pés, ensinando-lhes a insensatez da presunção e a sabedoria da humildade. Ironicamente, o Trapaceiro traz desordem à ordem. Seus logros ressaltam as rachaduras nas calçadas nas quais seus companheiros de matilha pisariam.

Embora os outros Garou sempre esperem que os Ragabash cometam travessuras, isso não significa que gostem delas. Os Garou toleram os Trapaceiros, mas não confiam

realmente neles. Os Ragabash tendem a ser indivíduos muito estranhos; seus companheiros de matilha nem mesmo procuram entendê-los. A aprovação de seu comportamento lhes permite uma liberdade da qual poucos Garou gozam. Os Luas Novas são flexíveis, e essa flexibilidade é sua força.

Como os bobos das cortes da Europa medieval, os Ragabash são considerados incômodos necessários, sendo-lhes dada muita liberdade. Isto não quer dizer que os trapaceiros possam fazer o que bem quiserem; a Litanía é uma lei sagrada, mesmo para os filhos da Lua Nova. Ainda assim os anciões costumam olhar para o outro lado quando os trapaceiros pregam suas peças, por acreditarem que a sabedoria inata da Lua Nova os guia. Não obstante, é melhor que os Ragabash vejam onde pisam. Os Ahroun não são conhecidos por seu senso de humor•••

Fúria Inicial: 1

Dons Iniciais: Embaçamento da Própria Forma, Abrir Selos, Sentir Odor de Água Corrente

Estereótipo: Embora o papel do palhaço seja aceito, ele proporciona pouco respeito. Os outros Garou sempre desconfiam dos Trapaceiros, mesmo quando eles estão tentando agir com seriedade. Os Trapaceiros nascidos sob a lua crescente são dotados de uma suave veia cômica, enquanto o humor dos Ragabash de lua minguante assume um tom mais sombrio. Embora os Ragabash costumem ser desprezados como pregadores de peças, suas brincadeiras variam do cômico ao surreal, deixando os Garou menos sofisticados coçando as orelhas, pasmos. Os Ragabash são enigmáticos e reclusos como a lua que é seu augúrio, e gostam de ser assim.

Citação: *Caminhe um pouco comigo à luz da... como é que é? Não tem luz? Ora, claro que não! Somos os dançarinos da sombra. Luna está envolta em mistério. Claro que não há luz! A luz estragaria toda a diversão! Corra um pouco comigo, e conhecerá a lógica da minha loucura. Eu o levarei para além de você mesmo, para longe dos limites da sua visão.*

Só não vá escorregar na caca de cachorro...

Theurge: Lua Crescente; Vidente

A Lua Crescente brilha como uma lâmina. À sua luz, o Theurge, o vidente dos Garou, faz sua paz com o mundo espiritual. Não há outro Garou que conheça uma sintonia maior com a Umbra. Nenhum outro augúrio compartilha sua compreensão pelas trilhas e perigos dos Reinos Espirituais.

Os Theurges são guias tribais. À luz pálida de Luna, os Theurges espiam a escuridão dos mistérios interiores e exteriores. A irmã de Gaia os conduz através de jornadas místicas que poucos outros Garou poderiam seguir. Como os xamãs humanos das culturas indígenas, os lobisomens Theurge são reservados e misteriosos, tocados e segregados pelo conhecimento que adquiriram.

Os Theurges costumam conviver mais frequentemente apenas entre seus iguais, murmurando para os espíritos, com pouco tempo para atividades mundanas. Esses videntes são os planejadores, pensadores, sacerdotes e visionários. Seus Dons refletem uma compreensão profunda do mundo espiritual e do eu interior. Eles podem canalizar, curar ou ferir com a mesma graça. Sem eles, a tribo pode perambular sem destino até que a Wyrn os engula a todos. Seus colegas de matilha sabem disso, mas se mantêm afastados. Quem sabe

quando os conhecimentos sobrenaturais dos sábios poderão ser voltados contra eles?

Fúria Inicial: 2

Dons Iniciais: Toque da Mãe, Sentir a Wyrn, Falar com os Espíritos

Estereótipo: Os espíritos deixaram sua marca nos Theurges. Eles são “tocados” e mais do que um pouco esquisitos. Seu conhecimento é igualmente uma benção e uma maldição. Embora os companheiros de matilha valorizem os poderes dos Theurges, eles os deixam nervosos. Aquela cantoria assustadora que eles recitam enquanto dormem é suficiente para enroscar os tentáculos de um Maldito!

Os Theurges nascidos sob a lua crescente são capazes de entrar naturalmente em sintonia com os espíritos, enquanto os nascidos sob a lua minguante são capazes de escravizar espíritos, ao estilo dos feiticeiros.

Citação: *Aquele sussurro nas árvores não é o vento! É o grito dos fantasmas destas terras. Devo traduzir o que eles dizem? Deixaria vocês com os pêlos arrepiados!*

Consegue ver a dança nos meus olhos? Mais perto! Mais perto! Pode ver os rostos sorrindo e grasnando para mim? Não consegue? Eu consigo! A cada instante, todo dia! O beijo de Luna torna-os como moscas ao meu olhar sempre presente. Eu os vejo enquanto durmo. Está rindo de mim? Não ria de mim! Posso voltá-los contra você...

Philodox: Meia Lua; Guardião dos Caminhos

Enquanto a meia lua equilibra a luz e a escuridão, o Phi-

lodox percorre a linha entre lobo e homem, Fúria e Gnose, veneno e sabedoria. O Philodox é o mediador da matilha, aquele a quem os outros Garou pedem conselhos ou uma resolução justa para disputas. Sua honra costuma ser inquestionável. Como juiz, legislador e Mestre de Desafios, o Philodox não tem par.

Os Philodox costumam ser os melhores líderes de tribo; Luna lhes ordena seguir a trilha intermediária. Ao fazer isso eles se tornam o sustentáculo que equilibra o comportamento extremado de seus colegas de matilha Ragabash e Ahroun. Em tempos de guerra, um Galliard ou um Ahroun pode assumir o papel de comandante de guerra, inspirando o resto da matilha a feitos valorosos. Durante os tempos comparativamente pacíficos, porém, um Philodox de posto elevado costuma assumir o manto de líder. Os Philodox também alimentam seu centro espiritual, saboreando seus elos com a carne e o espírito. Em questões pessoais, eles costumam não se intrometer até que seja pedido seu conselho, mas intervêm imediatamente se identificam uma ameaça potencial à matilha.

Os Philodox representam as melhores qualidades dos Garou. Seu equilíbrio interno, porém, pode ser sua ruína. Alguns Philodox da lua minguante tornam-se distantes e indiferentes; da mesma forma, muitos seguidores de luas minguantes possuem um senso de equilíbrio frágil e até mesmo deturpado. Como a trilha do equilíbrio é uma corda-bamba, manter o equilíbrio costuma ser uma tarefa sem esperança.

Fúria Inicial: 3

Dons Iniciais: Resistir à Dor, Sentir Odor de Forma Verdadeira, Verdade de Gaia

Estereótipo: Os Philodox são conhecidos como sendo os Garou mais honrados, embora alguns sussurrem que eles são espertos demais para o seu próprio bem. Porém, todas as vezes que surgem problemas, todos procuram por um Philodox.

Citação: *Esqueçam isso! Vocês dois estão loucos? Lutar entre si não leva a lugar nenhum! Agora ouçam: vamos sentar e resolver essa história. Gringoth não poderá fazer nada por Gaia se estiver tratando de um ferimento no fígado. Não quero mais interrupções. Quero ouvir tudo desde o começo. E não tentem mentir para mim...*

Galliard: Lua Minguante; Dançarino da Lua

À medida que Luna fica prenha de Fúria, ela estimula o Dançarino da Lua a entoar suas canções de batalha e glórias passadas. Atendendo o chamado, o Galliard eleva sua voz contra a noite, convocando inspiração e fortuna com seu uivo claro e perfeito.

Os Galliards são os guardiões do conhecimento, os comediantes, os artistas, os cantores das antigas histórias e dos novos caminhos. Espontâneos e inventivos, os Dançarinos da Lua são a alma da matilha. Eles elevam os espíritos dos outros e os lembram do motivo pelo qual estão lutando. Os Galliards costumam ser guerreiros terríveis, refulgindo de paixão por Luna. Aos Galliard, pouca diferença faz se a sua dança sagrada é executada numa clareira recém-descoberta ou nos intestinos de um inimigo.

A paixão é a herança dos Galliard. Aqueles que nascem sob a lua crescente sentem a paixão da vida e a alegria da criação, enquanto aqueles que nascem sob a lua minguante guardam na escuridão de suas almas um grande impulso assassino. Embora todos os Galliard conheçam muitas sutilezas da Lítania e as minúcias da cultura tribal, fazem mais uso de uma inspiração espontânea que de um aprendizado por estudo. Depois que Luna inflama suas veias, a dança da vida e da morte é tudo que importa.

Fúria Inicial: 4

Dons Iniciais: Falar com os Animais, Chamado da Wyld, Telepatia

Estereótipo: Ninguém espera comedimento da parte de um Galliard, mas eles costumam ser bons contadores de histórias e cantores. Também são bons guerreiros e líderes inspirados.

Citação: *Vamos! Animem-se! Não fiquem tão deprimidos! Você não lembra da história de Blenfor Winterfang, cercado por Crias da Wyrn no Caern de Icy Spring? Não lembram? Lá estava ele, Blenfor Winterfang, líder do Vento Norte, com a neve a bater em seus joelhos e a lua cheia sobre sua cabeça, quando viu os olhos flamejantes do inimigo. Quarenta deles, e ele sozinho...*

Ahroun: Lua Cheia; Guerreiro

O Ahroun é o veículo da Fúria de Luna, as garras da ira de Gaia. Ele é o assassino, o homem-lobo enlouquecido, a Fúria encarnada. Sangue é o seu vinho, guerra o seu prazer. Com o passar do tempo, a sabedoria pode guiar a mão de Ahroun, mas quando jovem ele permanece no topo de uma

pilha de cadáveres, gritando por mais.

Os Ahroun jamais serão conhecidos por seu refinamento social, mas sua presença inspiradora e sua habilidade física fazem deles líderes de guerra natos. Sua afinidade com a Fera interior costuma levar os Ahroun a uma morte prematura, ainda que gloriosa, mas a dor pode ser uma boa mestra. Um Ahroun envelhecido é uma das mais perigosas criaturas vivas. Eles são os heróis dos Garou, os guerreiros das lendas.

Até entre as tribos mais moderadas, os Ahroun são conhecidos por seu mau humor. Eles não temem a morte, mas a abraçam como um dever de guerreiro. Esses guerreiros natos vêm a si mesmos como os punhos e os líderes da matilha por direito de nascença. Nem todo Ahroun é tão selvagem; alguns conseguem controlar sua Fúria, guardando-a para o inimigo. Mas para a maioria dos filhos da Lua Cheia, a vida é uma batalha — feroz, brutal e breve.

Fúria Inicial: 5

Dons Iniciais: Garras Afiadas, Inspiração, O Toque da Decadência

Estereótipo: Os Ahroun representam todo o orgulho, poder e impetuosidade dos Garou. Seus espíritos são poderosos, mas seus modos deixam um pouco a desejar. Ainda assim, é melhor ter um ao seu lado na matilha do que sobre a sua garganta.

Diz-se que os Ahroun nascidos sob a lua crescente obedecem fanaticamente à vontade de Gaia, enquanto aqueles nascidos sob a lua minguante costumam usar seu poder para dominar os outros Garou.

Citação: *Só um covarde teme a morte! Meu espírito renascerá, como já fez mil vezes antes. Se eu cair esta noite, será numa batalha gloriosa pela Mãe. Que meu sangue lave a terra por cinqüenta quilômetros! Tudo o que quero é levar comigo uma boa dúzia de lacaios da Wyrn!*

E então: quem estará ao meu lado?

Tribos

Se a matilha é a pedra fundamental da sociedade Garou, a tribo é a própria fundação. Os Garou são seres sociais por natureza. As tribos lhes proporcionam identidade, cultura e família. Sem a estabilidade da tribo, a maioria dos Garou se transformaria em errantes solitários. Para os Garou, as tribos são como nações; a lealdade que nutrem por elas não conhece limites. Embora nas matilhas modernas seja comum a mistura de tribos diferentes, as divisões tribais tornam a aliança de matilhas... interessante.

A crença dita que no princípio todas as matilhas eram uma só. As divergências entre os escolhidos de Gaia dividiu-os em tribos. Cada tribo logo partiu de sua terra natal, estabelecendo-se em diferentes partes do mundo. Com o passar dos séculos, as tribos de Garou cruzaram trilhas e fronteiras, aumentaram seus territórios, batalharam entre si ou fizeram alianças. Embora normalmente sejam capazes de se unir contra um inimigo comum, as tribos tendem a ser rebeldes e reclusas. O conceito de cooperação ainda lhes é novo: os elementos mais conservadores das tribos ainda tendem a lutar entre si com a mesma disposição com que lutariam contra a Wyrn. Os conflitos tribais prejudicaram os Garou durante milênios e continuam a fazer isso. Se um dia

os Garou conseguissem pôr suas diferenças de lado e se unir, seriam imbatíveis.

Duas tribos, os Croatan e os Bunyip, caíram perante a Wyrn. A tribo dos Croatan se sacrificou há séculos, enquanto os lobisomens da tribo dos Bunyip morreram sob as garras de seus companheiros Garou. Uma terceira tribo, os Uivadores Brancos, foi corrompida e se transformou nos temíveis Dançarinos da Espiral Negra, sendo considerados por todos os Garou como traidores à sua raça e à Mãe. Adiante descreveremos as tribos restantes.

Cada tribo possui um totem ancestral afiliado a ela. Este totem guia a tribo como uma só, ensinando Dons aos seus membros e conferindo-lhes sabedoria. Os totens das tribos não são adquiridos como os totens de matilha e refletem a orientação geral da tribo. Cada tribo também possui diferentes territórios e protetorados, que são encarados com muita seriedade por seus membros.

Antecedentes: Algumas tribos possuem restrições de Antecedentes, relacionadas ao lado de cada uma. Um personagem com essas restrições não pode começar a jogar com esses Antecedentes, nem comprá-los com pontos de bônus. Contudo, pode tentar adquiri-los mediante a interpretação, a critério do Narrador.

As Fúrias Negras

Essas ferozes defensoras da Wyld têm a Grécia como sua terra natal, embora nos últimos dois séculos tenham também estabelecido uma presença forte na América do Norte. Esta tribo, composta exclusivamente de Garou fêmeas, é famosa pela honra de seus membros, bem como por sua ferocidade e afinidade com o sagrado. As Fúrias clamam que Luna — que para elas é Artemis, a Caçadora — criou sua tribo a partir de mulheres-lobo e as nomeou protetoras da Wyld, defensoras das mulheres e protetoras dos homens. Elas cumprem seu dever com ferrenha determinação.

As outras tribos guardam um certo temor das Fúrias Negras, que dão ou matam seus filhos machos. Muitos acreditam que as Fúrias são comedoras de homens, mas a verdade é muito mais complexa. Embora a tribo tolere os impuros machos, as Fúrias são extremamente sexistas. Elas acreditam que as mulheres compartilham com Gaia um elo mais profundo do que qualquer homem seria capaz, e vêm a si mesmas como aspectos da deusa encarnada. Em nome dela, as Fúrias dirigem sua ira contra qualquer insulto às mulheres, à natureza ou à Deusa.

As Fúrias Negras mantêm laços fortes com o misticismo ancestral. Seus rituais são complexos e belos, e seus Dons e aliados espirituais refletem uma conexão primária com a Wyld. As Fúrias Negras valorizam muito sua honra: até mesmo seus maiores inimigos reconhecem que a tribo é digna de confiança.

Embora poucas em número, elas são fortes em personalidade, e a sua atitude radical cria muitos inimigos entre os Garou. As Fúrias odeiam a Cria de Fenris, tribo com a qual compartilham uma História longa e sangrenta. Os Filhos de Gaia já aconselharam as Fúrias a controlar seu temperamento, mas opor-se a uma Fúria Negra ainda é uma coisa bem perigosa.

As Fúrias se organizam em grupos chamados *kulkos*, ou

círculos, que funcionam de uma forma bastante autônoma. Acima de todos os outros *kulkos* estão os Calyxos Interior e Exterior, que são os altos conselhos da tribo.

Totem da Tribo: Pégasus

Força de Vontade Inicial: Sem restrições

Dons Iniciais: As formas Crinos, Hispo e Lupus são predominantemente negras, com tons ou manchas nas cores branca, cinza e prateada. Embora as Fúrias tenham se originado na Grécia, elas se espalharam pelo Hemisfério Ocidental. Por via de regra, as Fúrias Negras tendem a ser fortes e graciosas.

Território: As Fúrias são lobisomens reclusos; a maioria prefere viver nas terras selvagens, embora algumas rastejem pelas cidades humanas ou presidam grupos de ação política. No passado, barreiras místicas protegiam as terras das Fúrias Negras de serem descobertas, mas a influência da Wyrn já derrubou quase todas essas defesas.

Protetorado: As Fúrias Negras protegem muitos locais imaculados da invasão da Wyrn, e procuram purificar outros lugares que possam ainda ser salvos. Muitas vêm a si mesmas como as protetoras das mulheres e fazem com suas próprias mãos (ou melhor, garras) justiça contra crimes perpetrados contra as mulheres.

Citação: *Ninguém viu você entrar; ninguém precisa vê-lo sair.*

Roedores de Ossos

A maioria dos Garou considera os Roedores de Ossos os vira-latas da espécie, carneiros patéticos vivendo em meio à sujeira humana. Mas os Roedores de Ossos sabem que sobreviver é mais importante que possuir boas maneiras. Vivendo das sobras da sociedade humana, esta tribo é desprezada pela maior parte dos Garou. Mas onde outros conheceram o fracasso, os Roedores prosperaram. De todas as tribos, os Roedores de Ossos talvez sejam os mais numerosos.

O pedigree desses valorosos vagabundos remonta até a Índia e a África. Possivelmente descendendo de chacais, os Roedores espalharam-se pela civilização humana e possuem um talento extraordinário para saber exatamente quem está fazendo o que e com quem. Poucos segredos duram muito quando há um Roedor de Ossos na vizinhança.

Os Roedores de Ossos dão pouco valor a minúcias cerimoniais ou a ideais grandiosos. Sobreviver a qualquer preço é a sua força motriz, e a liberdade, sua paixão — liberdade sem os vínculos de posto ou propriedade. Os Roedores de Ossos são pouco exigentes, vivendo em qualquer buraco que puderem arranjar. Esta ética de sobrevivência gerou uma tribo empedernida e afeita a táticas de guerrilha. Como os cães vira-latas, os Roedores de Ossos jamais devem ser subestimados.

Esses Garou tendem a ser sujos e esfarrapados, e a vestir refugos e comer restos. Geralmente são cínicos e desconfiados, mas possuem uma inteligência maliciosa e muito conhecimento sobre o submundo das cidades. Os Roedores possuem muita simpatia pela gente das favelas, e muitas vezes colocam outros desafortunados sob os seus cuidados. Os Roedores de Ossos anciões — normalmente chamados de “papais” e “mamães” — armazenam mercadorias para os seus “familiares”. O status de um Roedor costuma ser medido pela qualidade dessas mercadorias e a sua generosidade com elas.

As cidades dos humanos são o território dos Roedores de Ossos, e seu conhecimento dessas áreas excede até mes-

mo o conhecimento dos Andarilhos do Asfalto, embora os Roedores restrinjam-se aos bairros mais pobres. Os Roedores costumam congregarem-se para proteção mútua, e ocasionalmente “adotam” humanos e Parentes vagabundos, fugitivos e errantes. Muitos Roedores sucumbem às tentações humanas como bebida, e *junk food*, mas essas coisas, em vez de enfraquecê-los, parecem torná-los mais fortes. Um ancião Roedor de Ossos é um tributo à lei de Darwin.

Totem da Tribo: Rato

Força de Vontade Inicial: 4

Antecedentes: Os Roedores de Ossos não podem comprar Vida Passada, Raça Pura ou Recursos.

Dons Iniciais: Culinária, Sentir Odor de Mel

Físico: Lobisomens esqueléticos, semelhantes a chacais, que freqüentemente lembram cachorros enormes. Eles costumam cheirar mal e usar casacos que misturam cores destoantes. São pequenos em relação aos outros Garou, embora sejam surpreendentemente fortes para o seu tamanho. Os Roedores de Ossos vêm de todas as terras e podem pertencer a qualquer berço cultural. Porém, a despeito de quais sejam as suas origens, todos os Roedores sempre vão parar na classe econômica da vida.

Território: Os Roedores de Ossos costumam restringir-se aos bairros mais arruinados e decadentes da cidade. Odeiam construções, preferindo viver a céu aberto.

Protetorado: Os Roedores de Ossos cuidam dos filhos desgarrados de Gaia, os miseráveis e os decadentes, procurando ajudá-los a ajudarem a si mesmos e colocando para descansar aqueles que não conseguirem. Eles nutrem um ódio especial pelos humanos ricos e cobiçosos que abusam da generosidade de Gaia. Como cruzam com as almas perdidas da cidade e as protegem, conhecem sua dor, e esse conhecimento os faz alcançar um certo tipo de honra.

Citação: *Ai bacana, que jaqueta bonita! Ah, não chora não: um dia as manchas somem...*

Filhos de Gaia

Quando a Wyrn invadiu o coração dos Garou e o sangue das tribos foi derramado pelas garras dos próprios lobisomens, os Filhos de Gaia ergueram-se para conduzir os Garou de volta às graças da Mãe. Eles suspenderam o Impergium, pressionaram as tribos para que fizessem paz e espalharam a palavra do amor de Gaia pelas terras dos humanos. Para os Filhos de Gaia, a vida é um presente que deve ser saboreado, não uma batalha a ser vencida. Entre os Garou, eles são os unificadores, os arautos da paz.

Os Filhos de Gaia insistem que abraçar a violência é garantir, por omissão, a vitória da Wyrn. Eles admitem que a morte faça parte da vida, mas o ódio é o portal para a Wyrn interna, precisando ser evitado. Contudo, até mesmo os Filhos de Gaia discordam sobre quando deve terminar o diálogo e começar a luta. Quando escolhem lutar, os Filhos de Gaia são guerreiros poderosos, fortalecidos por seu compromisso com a Mãe. Até então, esses Garou buscam uma forma de resolver os conflitos sem derramamento de sangue.

As tribos compartilham a concepção de que Gaia é uma Mãe amável e generosa, e que a Wyrn é a negação de seu amor. Os filhos previram corretamente que o Impergium conduziria a uma eterna disputa entre humanos e Garou,

mas a tribo parece perplexa diante do Apocalipse que se aproxima. Seus líderes ainda tentam negociar com os humanos e fazer com que vejam a luz antes que seja tarde demais. Contudo, até mesmo os Filhos de Gaia mais otimistas se perguntam se o tempo da paz já não acabou.

Os Filhos reúnem-se em matilhas mistas, na maioria das vezes juntando membros de outras tribos e agindo como uma influência mediadora. Cada seita possui anciões tribais que assumem os papéis de A Voz da Deusa (fêmea) e o Braço da Deusa (macho), um para cada tribo.

Os outros Garou nutrem pelos Filhos de Gaia um respeito relutante. Os Filhos são considerados pacificadores honrados, ainda que um pouco cabeça-moles. Para o desgosto de seus rivais, os Filhos provaram estar certos no passado, e irradiam um respeito profundo pelo amor da Mãe. Seus dons curam, protegem e nutrem mais do que ferem, e eles tendem a possuir Atributos Sociais bastante elevados. Eles possuem uma harmonia profunda com Gaia e com todo seu esplendor, preferindo dedicar seu tempo a contemplar a harmonia ao invés do caos. Mas quando enfurecidos, sua Fúria é terrível.

Totem da Tribo: Unicórnio

Força de Vontade Inicial: 4

Antecedentes: Sem restrições

Dons Iniciais: Toque da Mãe, Resistência à Dor

Físico: Em suas formas Hispo e Lupina, os Filhos de Gaia lembram os lobos magníficos da arte mística. Poderosos e de pelagem lustrosa, irradiam um senso tangível de calma e equilíbrio em vez da frieza selvagem da maioria dos Garou. A pele tende a possuir tons de marrom e cinza, muitas vezes malhado ou estriado de branco. Na forma Hominídea os Filhos de Gaia representam todas as raças e culturas humanas.

Território: Praticamente qualquer parte. Embora muitos operem na América do Norte, os Filhos de Gaia costumam viajar, ensinando, por exemplo. Muitos juntam-se a grupos de humanos ambientalistas.

Protetorado: Como as Fúrias Negras, os Filhos de Gaia costumam cuidar de seus parentes humanos. Durante o último século, as duas tribos impeliram o progresso dos direitos humanos e o despertar da consciência ambiental. Mas ao contrário das Fúrias, os Filhos de Gaia preferem promover a mudança por meio do exemplo, não por ameaça.

Citação: *Por que você não saboreia a vida que Gaia lhe deu em vez de acabar com ela? É melhor afogar-se em sangue que em corrupção? Eu acho que não.*

Fianna

A maior parte da linguagem e da cultura Garou foi criada e registrada pela tribo celta conhecida como os Fianna. Tendo originariamente vindo da Irlanda para as Ilhas Britânicas, esta tribo é mais conhecida por seus contadores de histórias, cantores e bardos. Apesar disso, tribos como a Cria de Fenris já tiveram o desprazer de descobrir que, como guerreiros, os Fianna não são nem um pouco incompetentes.

Os Fianna possuem origens diversas e, como resultado, sofrem menos rivalidades intra-tribais e entre membros lupinos e Garou. Os Parentes Celtas dos Fianna vêm a metamorfose como algo perfeitamente natural. Os Impuros, porém, são tratados com pouco respeito pela tribo. Os Fianna

acreditam que a impureza do sangue é uma maldição do mal. Os Impuros, portanto, jamais conseguem assumir posições de poder na tribo.

Os bardos Fianna são famosos por suas memórias eidéticas, sendo os historiadores do povo Garou como um todo. Eles podem lembrar de linhagens de clãs que remontem até o último milênio. Os bardos Fianna também são bastante experientes quanto ao contato com fadas, e a tribo já formou alianças com um grupo de magos conhecidos como Verbená.

Muito extrovertidos, os lobisomens Fianna adoram uma boa festa, competições de sagacidade e histórias. Eles também são os Garou que costumam apaixonar-se com mais frequência, tanto por humanos quanto por outros Garou. Esses relacionamentos muito frequentemente terminam em tragédia, e os bardos Fianna parecem nutrir um prazer perverso em compor uma balada empolgante depois da outra.

Não obstante, quando convocados como guerreiros e juizes, os membros da tribo agem de forma implacável e sem hesitar. Os Fianna são conhecidos entre os Garou por sua ferocidade, e embora amem seus Parentes, eles defendem o Impergium com a mesma paixão que qualquer outra tribo. A lenda da Wyld ainda é lembrada com temor.

Recentemente tem havido uma certa separação dentro do clã, à medida que seus membros leais à causa dos irlandeses radicais colocam seus talentos a serviço do IRA, enquanto os Fianna britânicos alistam-se no Exército Provincial. Os anciões já tentaram mediar a disputa, porém sem sucesso. Os Fianna que travam batalhas em áreas metropolitanas, como Belfast, têm contribuído para sua reputação como locais sujeitos à ação de terroristas.

Totem da Tribo: Gamo

Força de Vontade: 3

Antecedentes: Sem restrições

Dons Iniciais: Persuasão, Resistência a Toxinas

Físico: Os Fianna tendem a cruzar com humanos de descendência celta, embora recentemente venham admitindo, de forma ainda limitada, indivíduos de fora desse grupo étnico. Suas formas lupinas assemelham-se a horríveis lobos ou cães-lobos. São grandes (particularmente na forma Hispo) e sua cor costuma ser negra ou avermelhada, com olhos verdes e brilhantes.

Território: Tradicionalmente os Fianna habitam pântanos, chapadas e outras áreas rurais, mas já migraram ao redor do mundo.

Protetorado: Os Fianna europeus protegem os povos célticos, enquanto os imigrantes tendem a proteger habitantes de áreas rurais. Os Fianna também defendem atores e artistas.

Citação: *Vai, garoto, bebe! Um golinho só! Fui eu mesmo quem fabricou esta belezinha — não vai me insultar recusando minha generosidade, vai? Esse é o meu garoto! Quê? Ah, não se preocupe, a minha bebida é feita das melhores essências destiladas, com um toque especial: cuspe de fada. Ei, não vomita não que isso aí é material de primeira!*

Cria de Fenris

Muitos Garou consideram os selvagens Cria de Fenris o arsenal de Gaia. Violentos e imunes ao remorso, os Cria abraçam os ideais guerreiros dos antigos nórdicos e anseiam um lugar no Valhalla. O membro típico da Cria de Fenris é

um monstro de sangue-frio. A ferocidade da tribo é lendária, mesmo entre os Garou. Raro é o Cria que recua de uma luta; ainda mais raro é aquele que demonstra piedade. Para um membro da Cria de Fenris a força é a maior virtude, e o sacrifício a dádiva suprema.

Os Crias vêem a si mesmos como heróis no sentido clássico; apenas os heróis mais valorosos são capazes de travar guerra com a Grande Serpente da Escuridão. Contudo, por mais nobres que sejam seus motivos, os Cria de Fenris costumam ser cegos para a escuridão que há dentro deles próprios. Seus Ritos de Passagem são sangrentos, frequentemente mortais. Até mesmo depois de serem aceitos na tribo, os Crias de Fenris são constantemente testados e desafiados. Os jogos selvagens que praticam afiam suas habilidades de combate. Recusar qualquer desafio é considerado sinal de fraqueza, e fraqueza é algo que não pode ser tolerado. *Somos a maior de todas as tribos, clamam os Crias, porque testamo-nos continuamente. Se você quiser que nós o respeitemos, teremos de testá-lo também.*

Os Crias são indivíduos fatalistas, determinados a esmagar a Wyrn à custa de suas próprias vidas. Entre os membros da tribo, a honra costuma ser medida em cicatrizes de batalha. Eles se consideram a vanguarda de uma guerra interminável, e não saberiam viver de outro modo. Os Crias tendem a desprezar as outras tribos, acreditando piamente que são os únicos Garou merecedores da confiança de Gaia. Esta atitude não os torna populares entre os outros lobisomens; os Wendigo e as Fúrias Negras nutrem ressentimentos profundos contra a tribo. Os Cria de Fenris possuem um código de honra poderoso, mas essa honra é um código pessoal de heroísmo, não uma ética social abstrata. Para um Cria de Fenris, a vitória é tudo que importa; apenas os mais fortes merecem vencer. Os Crias de Fenris sempre se reúnem à luz da lua cheia. Não é de surpreender que os lobisomens de Ahroun dominem a liderança tribal. Os líderes precisam lutar por suas posições e qualquer sinal de fraqueza pode representar sua ruína. As assembleias tribais são beligerantes, normalmente marcadas por duelos de força e de habilidades. Para comparecer a uma assembleia, os visitantes precisam submeter-se a um açoitamento. Matança ritual, marcação de runas na pele e tortura de inimigos capturados são atividades comuns nas assembleias.

A fim de preservar a honra da tribo, alguns Crias modernos aderiram ao ideal de supremacia neonazista. Consideram-se superiores, mas acreditam que sua supremacia deriva de seus ideais elevados. Contudo, são chauvinistas assumidos, desprezando os conceitos de “direitos civis” e “outorgação de poderes”. Para os Crias, o único poder válido é aquele tomado à força.

Como os nórdicos cuja cultura admiram, os membros da Cria de Fenris vêem a vida como uma luta longa e difícil. Por trás de suas fachadas de ferro, muitos deles anseiam pela paz, uma paz que sabem que jamais alcançarão. Eles se orgulham de sua herança lupina, parecendo possuir uma harmonia maior com suas feras interiores que a maioria dos Garou de outras tribos. Como o vento de suas terras nórdicas, os Cria investem contra todas as paredes, uivando enquanto as colocam abaixo.

Totem da Tribo: Lobo Fenris

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Os Crias de Fenris não podem adquirir Contatos ou Mentor.

Dons Iniciais: Garras Afiadas, Resistência à Dor.

Físico: As formas lupinas da maioria dos Garou parecem grandes lobos cinzentos nórdicos, de constituição avantajada e mandíbulas grandes. É comum que sua pelugem possua pintas negras e marrons, embora alguns Garou supremacistas considerem sinal de sangue mestiço qualquer coisa que não um cinza puro. Os Crias de Fenris derivam inteiramente de rebanhos nórdicos, embora algumas seitas possam aceitar membros de outros grupos étnicos, se acreditarem que os “estrangeiros” sejam merecedores. A maioria dos Crias possui alguma cicatriz de batalha; muitos se marcam ou esculpem runas permanentes em suas peles durante rituais ardorosos.

Território: Os Crias são originários da Europa setentrional, mas se espalharam pelo mundo inteiro. Eles tendem a se estabelecer em áreas rurais próximas às casas de seus Parentes. Muitos Crias delimitam territórios de matilhas ancestrais e os defendem durante gerações.

Protetorado: Os Crias vêem a si mesmos como as garras de Gaia; eles costumam sacrificar humanos “sem valor” em nome da Deusa, mas são muito orgulhosos de seus Parentes, os quais protegem ferrenhamente. Qualquer manifestação da Wyrn deve ser combatida, e qualquer lugar que não seja guardado muito fortemente está sujeito à “proteção” da Cria. A tribo tem a má fama de atacar outros caern tribais para protegê-los da corrupção.

Citação: *Você é um inimigo de valor! Providenciarei um réquiem em sua honra e vestirei sua pele com orgulho!*

Andarilhos do Asfalto

Via de regra, os Garou preferem as profundezas da floresta aos meandros das cidades. Os lobisomens, até mesmo os hominídeos, vêm as vastidões de concreto como chagas no corpo de Gaia e as evitam.

Os Andarilhos do Asfalto são a exceção à regra.

Originários da Mesopotâmia (embora não fossem chamados de Andarilhos do Asfalto naquela época), esses lobisomens urbanos adquiriram lentamente uma reputação de Garou estranhos e curiosos. Eles estiveram entre os primeiros a morar em territórios humanos, onde aprenderam a respeitar a engenhosidade e a adaptabilidade dos homens. Opuseram-se com veemência ao Impergium e estiveram entre os maiores responsáveis pelo seu fim (os Garras Vermelhas nunca os perdoaram por isso).

Agora os Andarilhos do Asfalto vivem nas cidades dos humanos, não por faltar outro lugar para onde ir (como os Roedores de Ossos), mas por escolha própria. Eles amam o conforto e a tecnologia, sempre procurando manter-se a par da moda humana, sua arte de vanguarda e sua tecnologia de ponta. Esta modernidade faz com que os Andarilhos sejam ocasionalmente motivo de vergonha e ultraje para os outros Garou. Sem dúvida alguma, os outros lobisomens não confiam nos Andarilhos do Asfalto.

Mas os Andarilhos não escutam as críticas que lhes são feitas (possivelmente por surdez provocada pela superexpo-

sição a produtos químicos e a walkmans da Sony). Os Andarilhos do Asfalto argumentam que, longe de serem aberrações contra Gaia, são os lobisomens que se encontram em maior harmonia com a Mãe. Afinal, estão apenas levando a teoria da evolução à risca. Se a Terra está sendo coberta por concreto e o sol está sendo bloqueado por fumaça, então a Terra e o Sol não estão aptos a continuar existindo. Os outros Garou, se quiserem, que permaneçam num mundo fantasioso e idílico, mas as criaturas mais espertas devem aprender a viver no momento presente. Nem sempre o que é novo e diferente é ruim. Os arranha-céus nada mais são que as árvores de uma nova floresta. Talvez, protegida por uma armadura de asfalto e cercada por um escudo de fumaça, Gaia possa resistir ao ataque da Wyrn.

Como se corroborando sua crença, os Andarilhos do Asfalto possuem diversos caern poderosos. Eles se orgulham muito em recuperar caern perdidos “para Gaia”, e insistem que apenas eles são capazes de resistir às piores investidas da corrupção da Wyrn. Somente eles, posicionados como estão, são capazes de caçar e destruir os representantes mais vis da espécie humana. A habilidade dos Andarilhos em descobrir e desfazer planos para desenvolvimentos particularmente destrutivos, como vazamentos tóxicos, é a principal razão pela qual eles não foram declarados traidores.

É claro que o poder dos Andarilhos concorre para a sua permanência. Eles não ditam as regras da sociedade humana como fazem os vampiros, mas exercem sobre ela uma influência maior que quaisquer outros lobisomens. A tribo dos Andarilhos do Asfalto é a mais rica, e os seus membros os mais adaptados tecnologicamente. Além disso, os Andarilhos do Asfalto Theurges fizeram pactos com muitos ele-

mentais e espíritos urbanos, que costumam aprisionar em fetiches mortais.

Totem da Tribo: Barata (essa pode parecer uma escolha esquisita até que se considere que o inseto existe há 325 milhões de anos e é incrivelmente adaptável e resistente, sendo virtualmente imune à extinção).

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Os Andarilhos do Asfalto não podem comprar Raça Pura, Mentor ou Vida Passada.

Dons Iniciais: Controle de máquinas simples, Persuasão.

Físico: Os Andarilhos do Asfalto já cruzaram com humanos do mundo inteiro. São conhecidos por sua devoção à moda humana, embora isso varie de uma subcultura para outra: um Andarilho do Asfalto pode parecer uma modelo da Vogue ou um punk tatuado. Na forma lupina possuem, geralmente, tamanho pequeno a médio. Seus pêlos costumam ser multicoloridos e malhados (e ocasionalmente tingidos). Muitos dos membros mais jovens da tribo tingem e trançam as júbas de suas formas Crinos numa variedade de estilos coloridos e bizarros. De todas as tribos, os Andarilhos possuem o menor número de lupinos (conseqüentemente, seu sangue está enfraquecendo).

Território: Os Andarilhos do Asfalto habitam áreas urbanas, muitas das quais controlam. Eles procuram territórios mais elegantes que os seus primos Roedores de Ossos, embora os Andarilhos mais jovens pareçam nutrir por armazéns e clubes *underground* o mesmo apreço que os seus velhos têm por hotéis de quatro estrelas.

Protetorado: Os Andarilhos do Asfalto protegem aqueles que habitam e fazem funcionar as cidades: funcionários de empresas; membros do submundo e de gangues de rua;

cientistas e pesquisadores. Eles se preocupam com os humanos mais comuns, mas se mantêm atentos às ameaças que parem sobre quaisquer habitantes da “sua” cidade.

Citação: *O ambiente urbano não é natural? Claro que é. Os predadores usam disfarces diferentes e empregam outros métodos para caçar suas presas — aqui, as garras e as mandíbulas foram substituídas por recusas de crédito em bancos e auditorias do imposto de renda. Ainda assim, gritos primais de triunfo são ouvidos todos os dias em salas de reunião, e o terror nos olhos de um cervo assustado transparece nas expressões de muitos frequentadores de terapias de grupo.*

Garras Vermelhas

Costuma-se dizer que a natureza sabe corrigir seus próprios erros — que quando uma espécie ultrapassa seus limites e prejudica o equilíbrio, uma força retaliatória surge para mantê-lo. Se, conforme muitos afirmam, os humanos tiverem acabado com o equilíbrio, os Garou chamados Garras Vermelhas são a forma que a natureza encontrou de corrigir as coisas.

A tribo dos Garras Vermelhas é composta inteiramente de Garou lupinos. Embora já tenham sido uma tribo poderosa, a disseminação da humanidade pelo mundo diminuiu enormemente seu número e seu poder. Assim, os Garras decidiram implementar sua política mais radical, aquela que se tornou um sinônimo da tribo como um todo: o extermínio absoluto da raça humana. Os humanos — todos os humanos — devem ser destruídos, da forma mais rápida e final que for possível. Apenas dessa forma Gaia poderá ser salva.

Lamentavelmente, o ódio que os Garras nutrem pela humanidade levou à alienação e à degeneração da tribo como um todo. Muitos Garras, ultrajados pela devastação de seus caern pelos *bulldozers* dos humanos, tornaram-se fanáticos. Até mesmo os Garou hominídeos são odiados, e os Theurges de outras tribos costumam questionar se os Garras Vermelhas não estão sendo corrompidos lentamente pela Wyrn. Decerto, as formas inventivas com que os Garras Vermelhas eliminam o “câncer” de Gaia rivalizam, por sua crueldade, com os rituais dos Dançarinos da Espiral Negra.

Os Garras Vermelhas habitam as regiões selvagens mais distantes das habitações humanas — eles não suportam o fedor das “favelas”, como chamam as cidades. De todos os lobisomens, os Garras são os que se encontram em maior harmonia com as regiões selvagens; eles caminham sem medo por lugares que os outros Garou evitariam, e há quem diga que seus Theurges descobriram, nas regiões selvagens, muitos segredos considerados perdidos.

Alguns dos Garras mais jovens e “avançados” têm questionado a necessidade de a raça humana inteira ser exterminada. Esses Garras mais jovens já chegaram a extremos como assumir a odiada forma hominídea e percorrer territórios humanos, procurando virtudes entre esses seres. Apenas o respeito tradicional dos Garou pelo direito dos jovens em trilhar os caminhos que escolherem, impede os Garras mais velhos de acabarem com a festa desses “avançadinhos”.

Totem da Tribo: Grifo

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Os Garras Vermelhas não podem comprar Aliados, Contatos ou Recursos. Seus únicos Parentes

são os lobos.

Dons Iniciais: Falar com Animais, Simular Cheiro de Água Corrente.

Físico: Os Garras Vermelhas não estão acostumados com a forma Hominídea, assumindo-a apenas raramente. Quando o fazem, costumam tornar-se pessoas brutas, cabeludas, rudes e de postura curvada. Alguns Garras chegam a parecer neandertais. Na forma lupina, seu tamanho é de médio a grande, com pelugem rosada ou marrom e mandíbulas enormes. Em seus corpos sempre há um tufo de pelo vermelho; os Filhos de Gaia dizem que essa é a marca da vergonha, mas os Garras afirmam que é um sinal de valor.

Território: Os Garras Vermelhas habitam regiões muito selvagens, bem afastadas da contaminação humana.

Protetorado: Os Garras Vermelhas cuidam das matilhas de lobos, que se encontram em extinção. Eles amam os lobos como irmãos e lamentam quando um deles morre por doença, fome ou pela mão de caçadores.

Citação: *Vocês humanos precisam refinar e alterar os minerais, prender os animais e codificar e medir as coisas, não é mesmo? Muito bem. Vou usar esse — como chama? — “relógio de pulso” para contar 10 dos seus “segundos”. Sugiro que você use esse tempo para correr, porque ao fim dele partirei em seu encalço. E quando pegá-lo, vou medir a duração da sua morte — em gritos.*

Senhores das Sombras

Ao mesmo tempo que são criaturas de domínio e controle, os lobos e os lobisomens também se caracterizam pela servidão e pela obediência. Com toda certeza, nenhuma tribo Garou exemplifica melhor essa máxima que os Senhores das Sombras. Esta tribo de lobisomens grandes e escuros é conhecida pelo valor e pela sagacidade de seus membros, bem como por sua arrogância e ambição.

Os Senhores das Sombras tornaram-se proeminentes nos Balcãs, onde eram poderosos senhores da guerra. Contudo, desde então esta tribo tem viajado pelo mundo, estabelecendo domínios por toda parte. O grande responsável por isso certamente foi o desejo infundável que a tribo sente por poder. Os Senhores das Sombras vivem e morrem em nome de uma determinada crença, a qual raramente comentam com os outros Garou. Essa crença é simples: os lobisomens se encontram no topo da pirâmide evolucionária das formas de vidas terrestres. Os Senhores das Sombras são supremos entre os lobisomens e, portanto, têm a responsabilidade de governar o restante das criaturas de Gaia — para o bem delas, claro.

Para um Senhor da Sombra, a hierarquia é tudo: a única medida de valor é a liderança, e ela deve ser alcançada a qualquer custo. Por essa razão, os Senhores lutam incessantemente para dominar os humanos, os lobos e os lobisomens. Os Senhores das Sombras odeiam os Presas de Prata, a quem consideram fracos e decrépitos. Não há nada que gostariam mais do que usurpar dos Presas de Prata a liderança dos lobisomens.

Os Senhores das Sombras talvez componham a mais poderosa de todas as tribos. A combinação de uma unidade tribal forte, com indivíduos forjados nas chamas de uma competição incessante, gerou uma máquina de guerra ver-

dadeiramente formidável. Recentemente a rivalidade duradoura com os Presas de Prata tem sido mais ostensiva. Vivemos tempos difíceis, argumentam os Senhores. Embora a tão aclamada sabedoria dos Presas de Prata possa ser apropriada em dias tranquilos e pacíficos, os dias de desespero exigem medidas e líderes novos.

Os Senhores das Sombras são orgulhosos, nobres, dignos e altivos. Sua astúcia é famosa, assim como sua falta de piedade. Eles são combatentes habilidosos e honrados (pelo menos, dizem as más línguas, enquanto os outros estiverem olhando), e respeitam aqueles seres que provarem que são aptos a viver. Entretanto, não nutrem simpatia nem tolerância pelos fracos. Os Senhores das Sombras talvez sejam os Garou que os agentes da Wyrn mais procuram seduzir, pois, enquanto ascendem meteoricamente ao poder mundial, podem acabar levando um bom tombo...

Totem da Tribo: Avô Trovão

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Os Senhores das Sombras não podem comprar Aliados ou Mentores.

Dons Iniciais: Aura de Confiança, Erro Fatal.

Físico: Os Senhores das Sombras podem provir de qualquer rebanho humano, porque cruzam com as pessoas melhores e mais brilhantes de todos os povos. São muito fortes e mantêm uma postura que impõe respeito. Na forma lupina são grandes, atarracados e carrancudos, parecendo muito com enormes pit bulls.

Território: Os Senhores das Sombras preferem lugares nos quais a beleza e a ameaça se combinem. Contudo, em sua busca por poder, muitos Senhores das Sombras já migraram para as cidades.

Protetorado: Os Senhores das Sombras protegem poucas pessoas, porque acreditam que qualquer um que precise de proteção é um fraco, devendo ser destruído pelo bem da espécie. Vez por outra, a atenção dos Senhores das Sombras poderá se voltar para um homem de negócios particularmente brilhante e impiedoso, um líder do crime organizado ou um militar; esse tipo de pessoa poderá ser ajudado ocasionalmente.

Citação: *Com todo respeito, discordo de você, minha irmã Garra Vermelha! Vamos conversar longe dos outros, certo? Eu acho que os humanos não devem ser exterminados. Eles devem ser treinados para que aprendam qual é o seu lugar — prostrados diante de nós, com nossas garras em suas gargantas! A Grande Mãe disse que os animais foram feitos para servir os humanos, e os Garou foram feitos para servir os Senho... quero dizer, para servir Gaia. Mas vamos falar sobre isso mais tarde, porque as paredes têm ouvidos.*

Peregrinos Silenciosos

Desde que deixou sua terra natal, as vastidões longínquas do Saara, a tribo conhecida como Peregrinos Silenciosos já se estabeleceu largamente nos Reinos espirituais e físicos. Os Silenciosos já atravessaram, exploraram e examinaram todas as terras conhecidas pelos Garou (e provavelmente muitas desconhecidas por eles). Os Silenciosos há muito consideram responsabilidade sua abrirem caminho para o vácuo, deslindando os segredos do desconhecido.

É irônico, portanto, que se conheça muito pouco sobre a tribo. Os Silenciosos existem na periferia da sociedade Garou, indo e vindo da forma que lhes aprouver. Eles interagem com espíritos, elementais e magos com quase a mes-

ma frequência com que o fazem com os outros Garou; dessa forma procuram adquirir o máximo de perspectivas diferentes, para melhor analisar as atividades da Wyrn.

Os Silenciosos adoram histórias, e apenas os Fianna rivalizam com eles na arte da narrativa. Eles preferem ouvir a narrar, mas nas raras ocasiões em que contam uma história, deixam suas platéias boquiabertas. Eles são mestres em garimpar os dados importantes de uma conversa; quando os outros lobisomens falam com um Silencioso, costumam terminar o diálogo com a impressão de que revelaram tudo e não descobriram nada.

Esta reputação, aliada à recusa dos Silenciosos em comentar suas crenças ou rituais, faz com que eles sejam vistos com suspeita pelos outros Garou. Como os Silenciosos frequentemente chegam das regiões selvagens trazendo notícias sobre um ataque iminente da Wyrn, os outros Garou criaram em torno disso o mito de que eles profetizam calamidades.

Na verdade, muitos Peregrinos Silenciosos carregam um grande fardo. Eles caminham e caminham porque não têm onde descansar. São silenciosos porque não conhecem camponios com quem possam trocar idéias. Os Silenciosos já abandonaram sua terra natal há muito tempo e jamais encontraram um lugar onde pudessem se estabelecer. Eles possuem menos caern que qualquer outra tribo, o que acarreta uma falta de conexão com Gaia que normalmente leva os outros Garou a desconfiarem deles. Os Silenciosos raramente se juntam a matilhas de outros Garou, mas quando o fazem, defendem seus irmãos adotivos com uma lealdade feroz.

Os Peregrinos Silenciosos valorizam a sabedoria e o conhecimento acima de todas as outras coisas. Suas viagens costumam conduzi-los ao coração de territórios infestados pela Wyrn e eles, mais que todos os outros lobisomens, compreendem a natureza da Wyrn. O Silencioso que passa para o lado da Wyrn torna-se um inimigo terrível.

Totem da Tribo: Coruja

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Os Silenciosos não podem comprar Vida Passada ou Recursos.

Dons Iniciais: Sentir a Wyrn, Velocidade do Pensamento.

Físico: Os Silenciosos possuem uma variedade de genótipos humanos, a maior parte decorrente de suas viagens constantes. Os Silenciosos são originários da África do Norte e portanto são, em sua maioria, africanos ou semitas, mas já cruzaram com humanos de todos os rebanhos. Na forma lupina são esguios, assemelhando-se aos chacais da arte egípcia, com expressões inescrutáveis e traços nobres. A forma Crinos dos Silenciosos pode ter sido responsável pelas lendas de divindades egípcias como Anubis e Set.

Território: Nenhum para contar história. Os Silenciosos vagueiam para onde quiserem, raramente permanecendo em um mesmo lugar por mais de uma ou duas semanas.

Protetorado: Os Silenciosos são os batedores de sua raça. Eles ocasionalmente protegem os humanos que encontram durante suas jornadas, mas deixam a proteção da raça a cargo de outras tribos.

Citação: *Há laçaios da Wyrn se aproximando pelo nordeste. Preparem-se.*

Presas de Prata

Dizem que no começo todos os Garou eram Presas de Prata, descendentes do Lobo Progenitor. À medida que o sangue enfraqueceu e as tribos se dividiram, os Presas de Prata mantiveram sua raça pura e uniram as tribos que se fragmentavam. Embora esses nobres Garou ainda imponham respeito às outras tribos, sua linhagem enfraquece com o tempo e a reprodução inter-racial.

Durante séculos, os Presas de Prata misturaram seu sangue ao de aristocratas humanos, influenciando sua cultura e, por sua vez, sendo influenciados. De todos os Garou, os Presas de Prata são os que possuem os códigos de ética mais rígidos. Eles já governaram terras ao longo de toda a Europa, mas, como seus semelhantes humanos, perderam grande parte de seu antigo prestígio. Foi apenas recentemente que os Presas de Prata perderam o poder que acumularam durante séculos em sua terra natal, a Rússia.

Esses nobres Garou são conhecidos por sua beleza física, sua coragem e sua honra; eles tendem desfrutar de Atributos Sociais em níveis elevados e de uma série de Conhecimentos. Lamentavelmente, vários dos membros mais jovens da tribo sofrem de males estranhos, como distração aguda, alucinações leves e sonambulismo, que, embora não caracterizem psicopatias, são muito evidentes. A poderosa história da tribo é um fardo pesado para os ombros de seus membros que, em sua maioria, são orgulhosos demais para pedir ajuda.

Os Presas de Prata representam tudo que há de melhor nos Garou. São magníficos, generosos, leais, bem-educados e nobres. Quando lutam, são os predadores supremos. Quando governam, são fortes e eloquentes. Embora defendam a superioridade dos Garou, os Presas de Prata acreditam que a mediação — e não a carnificina — seja o dever sagrado dos lobisomens. Porém, quando sua ira é despertada, os Presas de Prata derramam sangue com a mesma disposição que qualquer Cria de Fenris. As tribos mais radicais, como os Garras Vermelhas e os Crias, vêem os Presas de Prata como reis decadentes, embriagados pela velha glória. Contra o fato de que as lendas caracterizam os Presas de Prata como grandes heróis, os Garras e os Crias argumentam que agora é preciso mais do que histórias para salvar Gaia. Alguns até mesmo acusam a nobreza dos Garou de complacência, de se associarem a humanos enquanto a Wyrn se fortalece. Os Senhores das Sombras fazem pouco caso dos descontentes e continuam aguardando o momento propício para agirem.

O mal que se abate sobre os Presas de Prata epitomiza a tragédia dos Garou em geral. Embora orgulhosos e fortes, os Crias sofrem de doenças do espírito e da mente. O cruzamento inter-racial e a Harano enfraqueceram a estrutura da tribo. Embora os Presas de Prata se esforcem para que tudo volte a ser como era antes, talvez já seja tarde demais.

Muitos costumes dos Presas de Prata provêm das cortes humanas que a tribo frequentou por tanto tempo. Várias matilhas possuem títulos e rituais elaborados. Os Presas de Prata mais velhos dominam todas as funções sociais, o que frustra terrivelmente os jovens das tribos. Em todas as noites de lua nova são realizadas assembléias especiais. Muitas matilhas promovem duas ou mais assembléias por mês.

Os territórios dos Presas de Prata são divididos em pro-

tetorados regidos por um “rei” e sua corte. Por tradição, apenas Ahroun podem se tornar reis. Muitos Andarilhos do Asfalto escarnecem desses anacronismos, mas nunca na frente dos Presas de Prata.

Totem da Tribo: Falcão

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Os personagens Presas de Prata precisam gastar pelos menos três de seus pontos de Antecedentes em Raça Pura.

Dons Iniciais: Chama Tremulante, Sentir a Wyrn

Físico: Espalhados por toda Europa e América do Norte, os Presas de Prata estão infiltrados nas classes mais nobres e ricas das nações nas quais habitam. Eles possuem feições nobres, muitas vezes com peculiaridades de família (como determinadas configurações de narizes e queixos). Suas formas lupinas têm pelugens sempre brancas ou prateadas, e possuem presas compridas e constituições graciosas. Seus olhos costumam ser azuis ou verdes e, mesmo na forma lupina, têm o hábito de usar jóias.

Território: As seitas dos Presas de Prata selecionam áreas vastas e selvagens para refletir seu esplendor: montanhas, florestas densas e majestosos rochedos costeiros. Eles guardam essas terras com grande cuidado, evitando a invasão de humanos ou Garou.

Protetorado: Os celebrados Presas de Prata são o último recurso dos Garou. Se alguma missão desafia as habilidades de todas as outras tribos, os Presas de Prata são chamados para limpar a casa. Espera-se que todos os Presas de Prata correspondam ao heroísmo lendário da tribo e que estejam dispostos a sacrificar tudo para servir à Mãe.

Citação: *Pelo sangue de meus ancestrais, ninguém machu-*

cará esta terra. Eu te juro isto pela promessa eterna da seita dos Mil Carvalhos. Venceremos!

Portadores da Luz Interior

Klaital Starcatcher veio dos confins do mundo com uma visão de harmonia, palavras de sabedoria e respostas a muitas perguntas. Nos dias do Impergium, ele (ou ela; as lendas divergem) entrou em desespero. A Wyrn havia tomado os nobres Garou; seus corações estavam ardendo de ódio e o sangue manchava suas mãos. Klaital descobriu as sementes da sabedoria numa estrela dentro de si mesmo, mas muitos Garou recusaram-se a ouvi-lo. Aqueles que concordaram, renunciaram às suas tribos e seguiram os ensinamentos de Klaital, um caminho que conduzia ao equilíbrio no íntimo de cada um. Esses Garou, conhecidos como Portadores da Luz Interior, ainda preferem a solidão, mas se recordam de seu propósito e de seu juramento para com Gaia. Assim, eles peregrinam pelo mundo levando sua verdade, embora sabendo que ninguém irá ouvi-los.

Os Portadores da Luz são filósofos, proponentes de enigmas e solucionadores de mistérios. Seu totem, a quimera, é chamado de “A Dama de Muitas Faces” e o “Espelho Escuro”. Nenhum outro lobisomem, nem mesmo os Filhos de Gaia possuem tal controle sobre sua Fúria e suas feras interiores. Colocando de lado preocupações passageiras como vingança, tradição e possessões materiais, os Místicos cultivaram uma serenidade desconhecida aos outros Garou. Em sua glória, eles e criação tornaram-se um só. Ironicamente, por se concentrarem tanto em si mesmos, eles se afastaram daquilo que os Garou deveriam ser. A tribo é lamentavelmente pequena; acredita-se que existam menos de 500 Portadores, e muitos des-

ses são convertidos de outras tribos. Embora tenham alcançado um estado mais elevado, os Portadores da Luz perderam um elo vital com seu antepassados. Ao renunciarem às matilhas, renunciaram ao lobo interior.

A despeito disso, a tribo descobriu muitas novas trilhas para a harmonia e a consciência. Seus Dons preparam o corpo e o espírito para a adversidade. Sua arte marcial, o Kailindô, combina as cinco formas e a Fúria num gracioso, mas eficiente, estilo de luta. Os Portadores até consideram a possibilidade de equilíbrio entre a mente e a Fera, entre a busca pela paz e a necessidade da guerra. Eles evitam as armadilhas da civilização e desprezam os filhos da cidade, os Andarilhos do Asfalto e os Roedores de Ossos, por sua dependência da carne. Entretanto, eles exerceram, através de sua razão e seu exemplo, um impacto duradouro nos outros Garou. O que os filhos de Gaia alcançaram mediante ativismo, os Portadores conseguiram pela introspecção.

A trilha interior para a harmonia não enfraqueceu a combatividade dos Portadores da Luz; eles são idealistas, e não lutadores. Quando é preciso combater, eles lutam com competência e bravura. Mas esses Garou não buscam a guerra pela guerra, como fazem os Crias de Fenris. Eles simplesmente a aceitam como um fato da vida. Se um inimigo parece regenerável, os Portadores tentarão derrotá-lo sem infligir-lhe danos permanentes. Caso enfrentem um laia da Wyrn ou outra ameaça maligna, eles o varrerão da face de Gaia.

Não existe uma hierarquia formal entre os Portadores. Costuma-se respeitar as opiniões de todos os membros da tribo, embora as palavras dos anciões possam ter um peso maior. Alguns deles congregam-se em enclaves coletivos em monastérios devido a compartilharem alguma filosofia; esses grupos, porém, costumam ser temporários.

Os Portadores tendem a trabalhar por conta própria. Eles se juntam a matilhas para lhes emprestar sabedoria e as deixam assim que a tarefa é completada. O Portadores médio é um indivíduo que incita constantemente os colegas de matilha a buscar suas verdades interiores e o esplendor inefável da Mãe; nem sempre escutam, mas o azar é deles.

Totem da Tribo: Quimera

Força de Vontade Inicial: 5

Antecedentes: Os Portadores da Luz não podem comprar Aliados, Fetiches ou Recursos.

Dons Iniciais: Equilíbrio, Sentir a Wyrn

Físico: Muitos Portadores são originários de rebanhos do Extremo Oriente. Contudo, alguns possuem ascendência européia ou africana. A pelugem desses graciosos Garou varia do cinza listrado ao negro, embora muitas vezes seja levemente azul. A maioria deles são lobisomens esguios e quase todos irradiam uma aura tangível de serenidade.

Território: Os Portadores preferem as cercanias do mundo conhecido, vagando de lugar em lugar em busca de verdades maiores e espalhando sabedoria. Muitos provêm do Extremo Oriente, mas viajam para qualquer parte.

Protetorado: Aqueles que lutam por iluminação e conscientização são os protegidos favoritos desta tribo. Os Portadores da Luz costumam cruzar com párias e vagabundos que vivem nas profundezas das regiões selvagens. Embora sejam cuidadosos quanto ao que ensinam, esses Garou cos-

tumam compartilhar suas idéias com humanos de valor.

Citação: *Para derrotar a Wyrn exterior é preciso enfrentar primeiro a Wyrn interior.*

Uktena

Enquanto os Portadores da Luz procuram a serenidade interior, os Uktena percorrem uma trilha mais sombria. Em seus corações e em seu sangue, eles trazem o legado dos desapossados, de pessoas expulsas de suas terras ou levadas acorrentadas para longe delas. Sua herança eclética e sua história de opressão nutriu apetites sombrios nos Uktena. Diz-se que a Wyrn tenta a tribo com conhecimentos proibidos. Até mesmo seus irmãos Wendigo os encaram com suspeita.

Quando os Puros lideraram a migração através do Estreito de Bering, os Uktena estabeleceram-se no Sul, perambulando pelos desertos, mesetas e selvas da América Central e do sudeste dos Estados Unidos. Em noites escuras, sob um céu aberto, os Uktena comungam com espíritos desconhecidos aos outros Garou. Aprenderam conhecimentos estranhos com os Nuwisha, Corax, Pumonca e Qualmi Bastet, e se alimentam dos frutos-visões do deserto. Aqui e ali, encontram Malditos poderosos dormindo sob a terra e os prendem para que não escapem. Os Uktena tornaram-se sábios em tradições que os outros Garou não poderiam compreender, e mantiveram seus segredos escondidos de seus primos invejosos.

Quando o Novo Mundo foi devastado pelos colonos brancos, chamados pelas Tribos Puras de “Arautos da Wyrn”, eles trouxeram outras raças — africanos e asiáticos — como escravos. Os Uktena penalizavam-se por esses desapossados e os punham sob sua proteção. Quando o próprio povo dos Uktena foi dizimado pelos Arautos da Wyrn, a tribo tornou-se um abrigo para refugiados de visão, incorporando seus segredos místicos na cultura tribal. Agora os Uktena espreitam a orla do mundo espiritual. Muitos Garou acreditam que eles já estejam espreitando há tempo demais.

Porém, a tribo evita a corrupção mantendo uma confederação de seitas ao invés de uma hierarquia central forte. Os mensageiros viajam entre as seitas para manter as linhas de comunicação abertas, e os concílios de anciões encontram-se a cada solstício e equinócio. As rixas entre seitas são raras, mas se tornam intensas quando algum objeto ou segredo de poder está em jogo.

A tribo é conhecida por sua curiosidade. O conhecimento que seus membros possuem sobre espíritos é lendário, e seu silêncio solene apenas agrava a suspeita que os outros Garou sentem por eles. Após séculos de opressão, os Uktena adotaram uma mentalidade de estado de sítio. Embora cooperem com membros de outras tribos, os Uktena mantêm seu próprio conselho. Os Uktena Theurges talvez sejam os mais sombrios e poderosos de todos os Luas Crescentes. Eles viram o rosto da Wyrn, não apenas nos Malditos e na Umbra, mas dentro dos corações de seus próprios Parentes. A maioria deles está em paz com a escuridão em seu interior. Eles crêem que o inimigo que conhecemos é mais fácil de ser derrotado que a sombra que negamos.

Totem da Tribo: Uktena (um espírito indígena americano da água, combinando as aparências de serpente, gamo e jaguar)

Força de Vontade Inicial: 3**Antecedentes:** Sem restrições**Dons Iniciais:** Sentir Magia, Encobrir

Físico: Os infatigáveis Uktena tendem a possuir tons entre vermelho e negro na forma lupina, com enormes olhos castanhos ou negros. Muitos descendem dos índios americanos, mas existem seitas que incorporam outros grupos étnicos. No decorrer dos anos a tribo tem integrado muitos grupos étnicos diferentes à comunidade.

Os Uktena possuem o hábito desconcertante de fitar intensamente todos ao seu redor. Eles exsudam um ar de mistério e ameaça; embora pequenos para os Garou, os Uktena têm uma ferocidade fria desproporcional ao seu tamanho.

Território: Os Uktena preferem caern nas profundezas das regiões selvagens a céu aberto, ou em lugares secretos que tenham resistido a ataques da Wyrn. Os intrusos, particularmente os brancos, são tratados de forma rude.

Protetorado: Os Uktena vêem a si mesmos como os guardiães dos desapossados, das pessoas que perderam suas terras e seus espíritos para conquistadores estrangeiros. Eles se aliam e cruzam com membros de um grande número de grupos étnicos oprimidos, defendendo-os quando é preciso. A tribo também reclama a posse por direito de fetiches e talismãs poderosos. Ninguém mais, dizem os Uktena, poderia cuidar deles melhor.

Citação: *Enquanto você vive à luz do sol, os Perdidos reúnem-se às suas costas. Eles se lembram das coisas que você fez, de todos os segredos que você deveria esquecer. É melhor não olhar, meu amigo: certas coisas, quando vistas, põem um fim em nossas ilusões.*

Quanto você pagaria para que elas sumissem?

Wendigo

Os Croatan caíram. Os Uktena poluíram seu sangue com a mancha dos Estrangeiros da Wyrn. Apenas os Wendigo mantêm as tradições dos Puros, e eles são apenas uns poucos. Uma noite, prometem os Theurges, os espíritos dos mortos levantarão para ajudar seus descendentes fiéis, e o sangue dos Estrangeiros da Wyrn, até mesmo os Garou, regará as árvores das florestas renascidas enquanto as cidades enferrujam. Esse, pelo menos, é o sonho dos Wendigo.

Os Wendigo carregam a amargura da conquista em seus corações. Desde a chegada dos colonos europeus, esta tribo indígena americana tem observado seus primos humanos minguaem ou caírem diante dos venenos dos homens brancos. Durante os últimos três séculos, os Wendigo travam uma guerrilha com os Estrangeiros da Wyrn, mantendo-se fiéis à sua cultura e raça. Embora eles possam aliar-se aos Garou europeus durante um período de tempo curto, esses lobisomens orgulhosos recordam de terem perdido suas terras para os Outros, e trazem essa dor no íntimo. Embora a tribo mantenha relações decentes com os Silenciosos, os Fúrias Negras e os Garras Vermelhas, eles odeiam os Cria de Fenris e os Senhores das Sombras; quanto às outras tribos, desprezam-nas todas. A única exceção é a tribo dos Uktena, pura o bastante para que a maioria dos Wendigo a considere aparentada.

Os Wendigo são os mestres da sobrevivência nas flores-

tas, das táticas de espreitamento e ataque e fuga. Alguns se infiltram em cidades humanas e tribos de Estrangeiros da Wyrn, recolhendo informações para uso posterior. Eles cruzam apenas com comunidades de índios americanos ou com matilhas de lobos, e se esforçam ao máximo para transmitir as antigas tradições aos seus Parentes. Seu objetivo final é a “libertação” do norte do Canadá e o enfraquecimento do poderio do homem branco no continente. Para este fim, alguns Wendigo vasculham o mundo espiritual em busca de seus irmãos perdidos, os Croatan, enquanto outros travam uma guerra dissimulada contra os invasores europeus.

A tribo permanece bastante fiel às suas raízes, mantendo as tradições de seus ancestrais. Os rituais dos Wendigo estão entre as preservações mais puras dos costumes de outrora. Os Wendigo são muito cuidadosos em evitar a corrupção externa, não gostando de espectadores. Poucos lobisomens europeus já obtiveram permissão para se aproximarem de uma assembléia de Wendigos, e nenhum estranho é bem-vindo a elas.

Os Wendigo são ferozes e orgulhosos. Embora não sejam sedentos de sangue como a maioria dos Garou acredita, sabem ser impiedosos se forem insultados ou traídos. Profundamente espirituais, os Wendigo protegem a terra como um bem sagrado. Alguns integrantes da tribo acreditam que a paz com os humanos e os Garou europeus pode ser possível, desde que os Estrangeiros da Wyrn deixem suas cidades decadentes e reencontrem suas antigas tradições. Isto não é muito provável, e portanto os Wendigo continuam a ver os europeus com escárnio e desprezo.

Totem da Tribo: O Wendigo (o espírito canibal do inverno)

Força de Vontade Inicial: 4

Antecedentes: Os Wendigo não podem comprar Contatos ou Recursos.

Dons Iniciais: Convocar a Brisa, Camuflagem

Físico: Todos os Wendigo são nativos da América. Suas formas lupinas parecem gigantescos lobos das florestas geladas — cinzentos, amarronzados ou uma mistura de ambos, com ombros largos e mandíbulas curtas e fortes.

Território: Os Wendigo fazem suas moradas nas últimas florestas virgens da América do Norte. Muitos Wendigo hominídeos habitam reservas florestais, fomentando revolta, embora uns poucos vagueiem pelas cidades dos Estrangeiros da Wyrn, levando a luta para o quintal dos invasores.

Protetorado: Madeireiros, mineradores e caçadores costumam desaparecer nas florestas próximas aos caern de Wendigos; essas áreas adquirem reputações macabras entre humanos e mesmo entre outros Garou. Os Wendigo não tolerarão que nem mais um centímetro de sua terra seja aniquilado por *bulldozers*, serras ou armas, e darão suas últimas gotas de sangue para proteger as terras que tiverem restado. De forma semelhante, eles defendem os seus primos humanos quando necessário, embora os encorajem a cuidar de si mesmos. Embora muitos indígenas americanos sejam tão cegos aos Garou quanto os europeus são, alguns conhecem a verdadeira natureza de seus aliados e os ajudam quando podem.

Citação: *Você veio. Você viu. Agora morra.*

Atributos

Especializações

Para cada Atributo e Habilidade classificado em 4 ou mais pontos, um jogador pode selecionar uma especialização. Uma especialização é uma subcategoria específica que um personagem é capaz de desempenhar com maior eficiência — o seu personagem pode estar apto a dirigir muito bem, mas pode ser particularmente bom em fazer manobras em terreno acidentado.

Nas ações que envolvam uma especialização, o jogador tem o direito de lançar mais um dado para cada resultado igual a 10 obtido. O sucesso do 10 original é mantido, mas as tentativas podem ser feitas sucessivamente.

Físicos

Esses atributos descrevem o quão forte, hábil e resoluto é um personagem, sendo as características primárias de um personagem orientado para a ação. As Características Físicas dizem respeito apenas aos pontos fortes e fracos do corpo.

Força

Esta é a medida da sua força física — sua capacidade em erguer e carregar peso, e mesmo causar danos físicos. Uma pessoa com um nível alto de Força costuma ser maior que uma pessoa com um nível baixo. Obviamente, sempre existem exceções.

A força é usada quando você tenta levantar, carregar, empurrar, erguer ou quebrar alguma coisa. No combate com armas brancas ela é acrescentada à sua Parada de Dados de danos. A Força também é usada quando se deseja realizar algum tipo de pulo ou salto.

Especializações: Aperto de mão forte, Robustez, Físico Atlético, Ombros Largos, Vigor, Energia, Bíceps Protuberantes, Rigidez, Altura

- Fraco: Você pode erguer 20 kg
- Médio: Você pode erguer 50 kg
- Bom: Você pode erguer 125 kg
- Excepcional: Você pode erguer 200 kg
- Extraordinário: Você pode erguer 325 kg

Destreza

Esta característica é uma medida do seu estado físico geral — velocidade, rapidez e agilidade. Ela indica a sua capacidade em se mover com agilidade e manipular objetos com precisão e graça. A destreza inclui coordenação entre a visão e as mãos, boa coordenação motora, velocidade de reação, reflexos e graça corporal.

Especializações: Movimentos Suaves, Flexibilidade, Equilíbrio, Graça, Agilidade, Atletismo, Reflexos Felinos, Velocidade, Pés Certeiros, Pés Ligeiros, Mão Leve.

- Fraco: Você é bem estabonado — portanto não use uma motosserra.
- Médio: Você consegue mascar chiclete e caminhar ao mesmo tempo.
- Bom: Você possui um excelente potencial atlético a ser desenvolvido.
- Excepcional: Você pode fazer malabarismo com cinco facas.

- Extraordinário: Você pode fazer malabarismos com cinco facas, de olhos vendados

Vigor

Vigor é uma medida de saúde geral e resistência à dor. Ele indica por quanto tempo você pode manter um esforço, assim como a quantidade de punição física que é capaz de suportar. O Vigor é a sua energia de reserva, tanto física quanto mental, e um de seus elementos mais importantes é a vontade de viver.

Especializações: Zelo, Resistência, Inflexibilidade, Determinação, Agressividade, Tenacidade, Robustez, Solidez, Potência, Dedicção

- Fraco: Você possui constituição frágil, beirando o doentio.
- Médio: Você é moderadamente saudável.
- Bom: Você está em excelente forma — o resultado de exercícios regulares.
- Excepcional: Você poderia correr numa maratona.
- Extraordinário: Você é suficientemente vigoroso para sobreviver a quase tudo.

Sociais

As suas características sociais descrevem a sua aparência, o seu charme e a familiaridade com a mente humana. As suas Características Sociais são vitais para determinar primeiras impressões, capacidade de liderança e a natureza de suas interações com os outros.

Carisma

O carisma é uma medida de sua aptidão em seduzir e fascinar os outros. Você usa o Carisma para conquistar emocionalmente as pessoas e fazê-las confiar em você. Esta Característica mais reflete uma personalidade carismática que o hábito em manipular abertamente as outras pessoas. É uma soma do porte, charme e poder de influência do personagem. O Carisma reflete o seu poder de convencer os outros a terem fé em você.

Especializações: Serenidade, Eloquência, Sociabilidade, Encantamento, Magnificência, Genialidade, Educação, Sofisticação, Graça.

- Fraco: Os outros evitam estar à sua volta.
- Médio: As pessoas acham-no agradável.
- Bom: As pessoas confiam em você e lhe fazem confidências.
- Excepcional: Você tem alguma coisa que atrai as pessoas.
- Extraordinário: Você poderia liderar uma nação.

Manipulação

Esta Característica mede a sua aptidão em tirar proveito das outras pessoas, como quando deseja levar outro indivíduo a fazer alguma coisa. Isso é importante quando você tenta influenciar ou manipular a outra pessoa diretamente. Você usa a manipulação para trapacear, enganar, blefar e passar a perna nos outros. Embora você possa ser eficiente em manipular pessoas que acaba de encontrar, aquelas que já o conhecem são mais difíceis de se deixar enganar.

A manipulação é usada em todas as decisões em que você esteja tentando influenciar ou convencer outra pessoa abertamente. O fato dela gostar disso ou não, é irrelevante (embora isso possa afetar a dificuldade do que você estiver tentando realizar).

Se você fracassar numa ação de Manipulação e o outro perceber o que você está tentando fazer (você sofreu uma falha crítica nos dados, por exemplo), ele pode ficar zangado. As pessoas são manipuladas o tempo inteiro e normalmente ignoram isso. Porém, se isso passar a ser de seu conhecimento, poderá ser um pensamento bastante incômodo. A Manipulação pode gerar grandes resultados, mas é um risco desenhá-la abertamente. As pessoas que conheçam bem os personagens com nível alto em Manipulação não confiam neles.

Especializações: Loquacidade, Expressividade, Astúcia, Persuasão, Serenidade, Língua Afiada, Fanfarronice, Insinuação, Eloquência, Lisonja, Duplo Sentido, Sofismo, Humor.

- Fraco: Você se expressa com o mínimo possível de palavras.
- Médio: Os outros podem acreditar em você.
- Bom: Você daria um bom advogado.
- Excepcional: Você deveria concorrer a um cargo público.
- Extraordinário: Você venderia gelo a um esquimó.

Aparência

Esta Característica descreve a sua Aparência em termos de atratividade e força de presença. Você não precisa ser

necessariamente belo para possuir um nível elevado nessa Característica, precisa apenas de uma aparência que de alguma forma atraia os outros a você. A Aparência não é apenas a sua beleza estática, de modelo, é o apelo do modo que você caminha e fala, a sua animação e expressividade. É uma medida do quão interessante e atraente você parece aos outros.

A Aparência é vital em qualquer situação social na qual não sejam trocadas palavras. Isso é mais importante do que pode parecer a princípio; as impressões que temos das pessoas são profundamente afetadas pela aparência que elas possuem, não importa o quanto sejamos maduros. Podemos não gostar de admitir isso, mas é a mais pura verdade.

A Aparência costuma ser usada pelo Narrador para julgar superficialmente qual é a reação dos outros personagens ao se encontrarem pela primeira vez com você. Isso portanto pode afetar todos os testes de Características Sociais que você realize com essas pessoas (em alguns casos, o seu nível determina o número máximo de sucessos de uma ação Social que pode ser aplicado, tornando impossível para alguém feio conseguir qualquer coisa além de um sucesso mínimo).

Especializações: Comportamento Audaz, Sedução, Encantamento, Sensualidade, Radiância, Rosto Honesto, Dignidade, Simpatia, Atratividade, Beleza, Olhos Penetrantes.

- Fraco: Você tende a atrair a hostilidade dos outros.
- Médio: Você é facilmente ignorado, pois se confunde com a multidão.
- Bom: Você tem uma aparência agradável, e as pessoas tratam-no bem.
- Excepcional: Você tem uma aparência suficientemente boa para ser um modelo, recebendo respeito e atenção por causa disso.
- Extraordinário: As primeiras reações podem ser de assombro, inveja intensa ou prestabilidade absoluta.

Mentais

As Características Mentais representam a capacidade mental total de seu personagem, incluindo aspectos como memória, percepção e a capacidade de aprender e pensar.

Percepção

Esta Característica indica o seu grau de consciência do ambiente que o cerca. Embora ocasionalmente esta seja uma ação consciente, como quando você está procurando por alguma coisa, ela costuma funcionar de forma intuitiva — você simplesmente nota alguma coisa. Em termos simples, Percepção é uma sensibilidade ao mundo, um hábito em manter os olhos e os ouvidos abertos, bastante comum entre crianças (para quem o mundo é um lugar vasto e misterioso) e que raramente ocorre entre os indivíduos mais maduros.

A Percepção é usada para ver se você possui a capacidade de compreender ou de estar atento a um determinado fato ou conceito. Ela pode ajudar a indicar o quanto você é alerta para emboscadas, para as entrelinhas do discurso de um político e as nuances de cor numa pintura.

Especializações: Introspectivo, Atento, Paciente, Visão Aguçada, Intuitivo, Visionário, Astuto, Apreensivo.

- Fraco: Você é cego a tudo que não seja óbvio.
- Médio: Você não percebe as interações sutis que ocorrem à sua volta.
- Bom: Você percebe os ânimos e as texturas.
- Excepcional: Você está sempre alerta às nuances da vida.
- Extraordinário: Você é capaz de achar uma agulha num palheiro.

Inteligência

A sua inteligência representa tanto sua memória, como sua habilidade para aprender e pensar. Ela é importante para Habilidades que requeiram ginásticas mentais complicadas. Alguns a descrevem como a rapidez da mente ou do julgamento, porém é mais do que isso — é a facilidade de compreensão e a capacidade de avaliar e raciocinar. A Inteligência é uma medida da flexibilidade e da profundidade dos pensamentos de cada um.

O bom-senso, a astúcia e a sabedoria não são componentes deste Atributo; estas são facetas de um personagem que devem ser retratadas pelo jogador. No entanto, um nível baixo de Inteligência pode indicar alguém incapaz de compreender idéias complicadas e que aprende devagar talvez ele só consiga enxergar em preto-e-branco, sem entender que, na verdade, as coisas têm nuances de cinza.

Por outro lado, os personagens com nível de Inteligência alto são pensadores sofisticados, capazes de isolar os vários níveis de uma discussão ou problema. Eles são dotados de uma alta capacidade de discernimento e são capazes de separar a verdade da mentira pelo menos quando têm tempo para pensar. A Inteligência refere-se mais a julgamentos cuidadosos que a decisões rápidas, que é o campo do Raciocínio.

Especializações: Discernimento, Criatividade, Cultura Geral, Pragmatismo, Astúcia, Brilhantismo, Rato de Biblioteca, Esclarecimento.

- Fraco: QI 80
- Médio: QI 100
- Bom: QI 120
- Excepcional: QI 140
- Extraordinário: QI 160+

Raciocínio

O Atributo Raciocínio descreve a sua capacidade de reagir com rapidez e correção a situações novas, assim como a sua agudeza de pensamento e inteligência. Em termos simples, é uma medida do quão rápido você pensa. Poderíamos interpretar o Raciocínio também como perspicácia, sagacidade e capacidade em compreender problemas em seus termos mais básicos.

Os indivíduos com nível baixo em Raciocínio são ocasionalmente incapazes de tomar atitudes apropriadas quando surpreendidos (como um gamo ao ser iluminado pelos faróis de um carro). Um nível baixo de Raciocínio pode indicar que você é mais fácil de enganar que a maioria das pessoas, um estudante ingênuo e pouco sofisticado da natureza humana. Se você possui um nível alto de Raciocínio, está apto a reagir rapidamente a novas situações e raramente é surpreendido com a guarda baixa por mudanças súbitas nos

eventos. Aconteça o que acontecer, você é capaz de manter seu Raciocínio.

Especializações: Inteligente, Perspicaz, Vigilante, Prático, Manhoso, Judicioso, Criativo.

- Fraco: Você envia seu dinheiro para pastores televisivos.
- Médio: Você sabe quando apostar ou passar no pôquer.
- Bom: Você é capaz de lidar com a hora do “rush” em Los Angeles (sem atirar em ninguém).
- Excepcional. Poderia ser um humorista de primeira classe.
- Extraordinário: Você tem um supercomputador no cérebro ele é rápido.

Habilidades

Sabia montar e fazer um cavalo correr bem

Sabia escrever e desenhar também

Sabia compor uma canção e usar sua lança

E era o mestre da dança

— Geoffrey Chaucer, *Os Contos de Canterbury*

Talentos

Os Talentos descrevem todas as Habilidades não treinadas e intuitivas. Os Talentos jamais podem ser treinados ou estudados, mas apenas aprendidos através da experiência direta normalmente durante uma história. Se o seu personagem desempenhar uma ação usando um Talento que ele não possua, isso não surtirá efeito sobre a sua decisão nos dados. Faz-se uma jogada usando um número de dados igual ao Atributo básico. Os Talentos são habilidades tão naturais e intuitivas, que se considera que todo mundo possui ao menos algum pequeno nível em cada um deles.

Prontidão

Com o passar dos anos você adquiriu experiência em perceber tudo o que acontece à sua volta, mesmo se não estiver concentrado ativamente no que o cerca. Você é um guarda-costas capaz, visto que aprendeu como se manter alerta durante períodos longos de tempo. A Prontidão simplesmente indica o quão ciente você está do mundo à sua volta. Ela descreve quanta atenção você presta às coisas, além do roncar de sua barriga ou das dúvidas de sua mente.

- Amador: Você tende a estar um pouco mais alerta a mudanças, que a maioria das pessoas.
- Experiente: Você é bastante atento às coisas que o cercam.
- Competente. Você é muito vigilante.
- Especialista: Você é um indivíduo verdadeiramente cauteloso, e raramente abaixa a guarda.
- Mestre: Você repara em tudo que acontece à sua volta.

Possuído por: Vigilantes, Caçadores, Guarda-costas, Repórteres, Ladrões.

Especializações: Serviço de guarda-costas, Armadilhas, Emboscadas, Florestas, Multidões, Ruídos, Paranoia

Esportes

Esta Habilidade descreve o seu estado atlético geral e considera uma familiaridade com a maioria dos esportes. É usada para ver se você é capaz de pular uma cratera, nadar durante uma tempestade, chutar uma bola de futebol, pular uma cerca ou escalar uma árvore.

O Talento Esportes diz respeito às ações motoras. As ações físicas, que requeiram apenas um tipo de ação motora — como levantar pesos —, não usam o nível de Esportes, nem tampouco as ações atléticas já submetidas a outra Habilidade.

- Amador: Escolinha de futebol
- Experiente: Atleta de colégio de segundo grau
- Competente: Atleta universitário
- Experiente: Atleta profissional
- Mestre: Detentor da medalha de ouro

Possuído por: Atletas profissionais, Entusiastas, Dançarinos, Jovens

Especializações: Natação, Alpinismo, Acrobacia, Dança, Um esporte específico.

Briga

Você sabe como lutar desarmado. Esta Habilidade inclui manobras como socar, chutar, agarrar, estrangular, atirar, morder e enfiar os dedos nos olhos do oponente. A Briga pode tornar-se muito violenta, mas geralmente não é uma forma letal de combate.

- Amador: Você sabe o que faz, mas não tem muita experiência.
- Praticante: Você sabe onde acertar as pessoas e fazer doer.
- Competente: Pode escolher onde sentar num boteco.
- Especialista: Você é faixa-preta.
- Mestre: Você poderia ser um campeão de boxe.

Possuído por: Lutadores de artes marciais, Marginais, Policiais, Leões de Chácara.

Especializações: Chaves de braço, Boxe, Luta livre, Judô, Tai Chi, Luta corpo a corpo, Arremesso, Exibição de capacidade de luta.

Esquiva

A forma mais eficiente de vencer uma luta é não ser atingido. Dominar o Talento de Esquiva é uma escolha muito sábia. Os seus níveis nesta área descrevem a capacidade em evitar tanto ataques com armas brancas quanto disparos de projéteis, o que inclui mergulhar para se proteger ou usar o peso do corpo para se desviar de golpes.

- Amador: Você se joga ao chão se alguém grita “abaixe-se”!
- Experiente: Você não tem problemas em encontrar um lugar seguro durante um tiroteio.
- Competente: Você tem muitas chances de sair vivo de um tiroteio.
- Especialista: É preciso ser um atirador de sorte para acertar você.
- Mestre: Você é quase capaz de se esquivar de balas.

Possuído por: Criminosos, Lutadores de Rua, Militares,

Leões de chácara, Boxeadores

Especializações: Saltar, Esquivar-se, Encontrar abrigo, Mergulhar

Empatia

Você compreende e é capaz de sentir as emoções dos outros, estando apto a reagir apropriadamente a elas. Você freqüentemente é capaz de discernir os motivos por trás das ações de uma pessoa simplesmente ouvindo-a. Você também é capaz de detectar quando lhe contam mentiras. Mas a empatia possui um lado negativo — como você está aberto aos sentimentos dos outros, freqüentemente sente as mesmas emoções daqueles à sua volta.

- Amador: As pessoas lhe contam problemas durante festas.
- Experiente: De vez em quando toma para si as dores dos outros.
- Competente: Adquire uma noção fantástica das motivações das outras pessoas.
- Especialista: Nenhuma mentira passa pelo seu escrutínio.
- Mestre: Você costuma terminar as frases das outras pessoas.

Possuído por: Atores, Médiuns, Vendedores extraordinários, Prestidigitadores.

Especializações: Emoções, Verdade, Humor, Personalidades, Antecedentes

Expressão

A Expressão cobre a sua habilidade em expor seu ponto de vista, seja escrevendo um livro ou debatendo assuntos sociais. Os personagens com nível elevado em Expressão são inesquecíveis, mas apenas em sua capacidade de transmitir seus sentimentos. Uma expressão inteligente ou significativa é um prolongamento das outras características. A Expressão em sua forma mais elevada pode ser uma arte.

- Novato: Repórter de tablóide
- Experiente: Capitão de turma de debate universitário
- Competente: Comediante de sucesso
- Especialista: Romancista de best-sellers
- Mestre: William Shakespeare

Possuído por: Oradores, Políticos, Romancistas, Atores, Demagogos, Revindicadores

Especializações: Poesia, Improviso, Radical, Reuniões

Intimidação

A arte da intimidação ocorre de diversas formas, desde uma ameaça sutil até uma agressão física. Cada método de intimidação tem seu tempo e lugar. Você compreende a ciência de intimidar, e sabe como usá-la para conseguir o que deseja. As pessoas com níveis altos de Intimidação parecem irradiar uma aura de autoridade.

- Amador: Crianças de seis anos se comportam direitinho com você.
- Experiente: De vez em quando consegue intimidar alguém só olhá-lo ameaçadoramente.
- Competente: O seu olhar é perturbador.
- Especialista: Você seria um sargento durão.

- Mestre: Você consegue fazer animais ferozes fugirem com o rabo entre as pernas.

Possuído por: Homens de Negócios, Leões de chácara, Militares, Gangsters

Especializações: Ameaças veladas, Política, Militarismo, Social, Violência Gratuita.

Impulso Primitivo

Este talento descreve os seus instintos inatos e sua conexão com seu passado ancestral. O Impulso Primitivo mede a sua capacidade em funcionar não apenas como um lobo, mas como um meio-lobo. Os Garou habilitados em Impulsos Primitivos encontram-se em grande harmonia com a porção animal de sua natureza interior. O Impulso Primitivo descreve os seus instintos básicos, não o seu pensamento racional. Com a prática, este Talento pode ser usado para controlar as mudanças sutis nas formas de lobisomem. O Impulso Primitivo costuma ser somado aos testes de percepção quando o personagem se encontra na forma lupina ou Crinos; também é usado para rastrear, orientar navegação e detectar perigos escondidos que só poderiam ser identificados por instintos antigos (como o odor inconfundível de um predador ou a diferença sutil entre uma camada fina e uma camada grossa de gelo num lago congelado).

- Amador: Filhote de lobo
- Experiente: Com concentração, você consegue sentir em que direção fica o norte.
- Competente: Um Garou medianamente feroz
- Especialista: Avisos instintivos sutis fazem parte de sua rotina.
- Mestre: Líder de Matilha

Possuído por: Predadores, Guerreiros Garou, Lupinos, Malditos, Diversos Animais Selvagens.

Especializações: Formas, Direções, Caça, Rastreamento, Combate

Manha

O submundo é uma fonte essencial de informação e de dinheiro, assim como um problema de primeira grandeza. O Talento em Manha permite-lhe misturar-se na cena local sem chamar atenção sobre si. Usar este talento também concede a capacidade de fofocar, furtar e empregar linguagem de rua.

- Amador: Você sabe quem vende drogas.
- Experiente: A galera considera você “um cara legal”.
- Competente: Membro de uma gangue barra-pesada
- Especialista: Você passou a maior parte da vida no submundo.
- Mestre: Se você não ouviu falar, então não aconteceu.

Possuído por: Membros de gangue, Repórteres, Mendigos, Detetives

Especializações: Bater carteiras, Drogas, Atravessador, Gíria

Lábia

Você sabe como esconder as suas motivações. Além disso, sabe como decifrar as motivações dos outros e usá-las contra eles. Os segredos e intrigas dos outros lhe interessam, e você procura compreender suas fraquezas. O domínio desta habilidade torna-o o melhor dos oradores, ou o melhor dos espíões.

- Amador: Algumas mentirinhas inocentes não magoam ninguém.
- Experiente: Você pode enganar trouxas num clube noturno.
- Competente: Você poderia ser um advogado criminal.
- Especialista: Os vendedores da Amway não são páreo para você.
- Mestre: Perry Mason gostaria de ser tão bom.

Possuído por: Advogados, Vigaristas, Casanovas, Políticos.

Especializações: Descobrir fraquezas, Seduzir, Pintar, Esculpir.

Outros Talentos

Busca, Fraude, Intriga, Instrução.

Perícias

As Perícias são todas as Habilidades adquiridas através de aprendizado ou treinamento rigoroso. Se você tentar usar uma Perícia que não possui, o grau de dificuldade do teste aumenta em um. Você é simplesmente destreinado nas técnicas dessa Perícia, e portanto precisa tentar realizar a tarefa com mais afinco do que alguém que tivesse ao menos uma leve idéia do que esta fazendo.

Empatia com Animais

Os animais não se comportam da mesma forma que os humanos sob as mesmas circunstâncias. A capacidade em compreender as ações dos animais pode ser muito útil. Os personagens habilitados em Empatia com Animais não apenas podem prever as ações dos animais, mas também usar esse conhecimento para acalmá-los ou enfurecê-los. Esta Perícia também é usada para treinar animais.

- Amador: Você pode conquistar o carinho de um animal domesticado.
- Experiente: Você pode ensinar um bichinho a fazer gracinhas.
- Competente: Você poderia treinar um cão de guarda.
- Especialista: Você poderia treinar um animal de circo.
- Mestre: Você poderia domesticar um animal selvagem.

Possuído por: Treinadores de animais, Guardadores de zoológico, Amantes da Natureza, Donos de animais

Especializações: Cães, Gatos, Cavalos, Papagaios, Animais de fazenda.

Condução

Você é capaz de dirigir um carro, e talvez também outros veículos. O simples fato de você possuir a Perícia Condução não significa que esteja familiarizado com os todos os veículos

de terra. O seu nível pode aumentar ou diminuir, dependendo da sua experiência geral com um veículo específico.

- Amador: Você pode dirigir um carro automático.
- Experiente: Pode dirigir carros com câmbio mecânico.
- Competente: Caminhoneiro comercial.
- Especialista: Piloto de Fórmula Um.
- Mestre: Ayrton Senna

Possuído por: Caminhoneiros, Pilotos de corrida, praticamente qualquer um nascido no século XX.

Especializações: Curvas, Cavalos-de-Pau, Mudanças de marcha.

Etiqueta

Você compreende as pequenas nuances da vida social, estando apto a comportar-se com elegância. Você sabe como conviver bem com a sociedade mortal. A sua especialidade é a cultura com a qual esteja mais familiarizado. Você usa esta perícia durante ações como dançar, seduzir e barganhar. A Etiqueta também é usado em questões diplomáticas.

- Amador: Você sabe quando calar a boca.
- Experiente: Sabe que não deve calçar tênis num ambiente que exige traje a rigor.
- Competente: Sabe com que colher tomar sopa.
- Especialista: Está apto a conviver com praticamente todas as classes sociais.
- Mestre: Você poderia impedir a Terceira Guerra Mundial.

Possuído por: Diplomatas, os Muito Ricos, Executivos

Especializações: Negócios, Alta Sociedade, Cultura das Ruas.

Armas de Fogo

A Perícia em Armas de Fogo significa que você possui um amplo conhecimento de todas as armas, desde um simples .22 a uma metralhadora Ingram Mac-10. Esta perícia não inclui a capacidade em operar armas pesadas como canhões e outras peças de artilharia. Contudo, a Perícia em Armas de Fogo também inclui a capacidade em consertá-las.

- Amador: Você teve uma ou duas lições numa loja de armas.
- Experiente: Você faz bonito numa galeria de tiro.
- Competente: Você pode fazer alguns truques com uma arma.
- Especialista: Você é frio e controlado, mesmo sob pressão.
- Mestre: "Está com sorte, *punk*? Ótimo, vai precisar."

Possuído por: Membros de Gangue, Polícia, Criminosos, Soldados, Caçadores

Especializações: Fuzis, Pistolas, Metralhadoras, Sprays.

Liderança

Você consegue fazer as pessoas seguirem os seus comandos e obedecerem às suas ordens mediante exemplo e exercício da autoridade. Liderar não é apenas conhecer as técnicas

para fazer com que os outros o sigam, mas principalmente ser o tipo de pessoa que os outros seguirão espontaneamente. A Liderança costuma ser usada em combinação com o Carisma.

- Amador: Você poderia treinar um time de júniores.
- Experiente: A sua voz é dominante e você consegue exigir que se faça silêncio.
- Competente: Em situações de crise, você é um bom líder.
- Especialista: Você atrai seguidores sem tentar.
- Mestre: Você é um Napoleão, um Churchill — ou um Hitler...

Possuído por: Políticos, Oficiais Militares, Líderes de Gangues, Executivos, Oficiais de Polícia, Nobreza

Especializações: Comando, Oratória, Inspirar Amizade, Orientar ações militares, Nobreza.

Armas Brancas

A capacidade de lutar com uma arma é uma perícia valiosa no ambiente Punk-Gótico. A eficiência nesta Perícia possibilita usar armas de mão, como, por exemplo: facas, cassetetes, machados e espadas. Hoje em dia a Perícia em Armas Brancas é quase arcaica, devido à dependência da sociedade por armas de fogo, mas não se esqueça que uma estaca de madeira ou uma lança de prata também são armas brancas...

- Amador: Você já viu usarem uma faca.
- Experiente: Você aprendeu esgrima num curso de seis semanas.
- Competente: Marginal comum.
- Especialista: Qualquer arma é mortal em suas mãos.
- Mestre: Bruce Lee.

Possuído por: Policiais, Esgrimistas, Entusiastas de Kendô, Marginais, Membros de Gangue.

Especializações: Espadas, Machados, Floretes, Facas, Maças, Desarme.

Atuação

Você é capaz de desempenhar ações artísticas como cantar, tocar guitarra e representar. Você conhece as minúcias do que fazer e de como fazer. A sua especialidade é o tipo de desempenho no qual você se concentra, muito provavelmente o primeiro tipo de expressão artística que você estudou na vida.

- Amador: Você pode tocar guitarra-baixo numa banda de garagem ou atuar numa peça de colégio.
- Experiente: Você pode ganhar a vida no circuito de casas noturnas.
- Competente: Você pode ganhar um Oscar ou um Emy
- Especialista: Você aparece com regularidade nas páginas da revista *Caras*.
- Mestre: A sua obra será lembrada através das eras.

Possuído por: Atores, Músicos, Praticantes de Karaokê, Comediantes.

Especializações: Protagonistas, Vilões, Solos de Guitarra, Durante Embriaguez.

Reparos

Você está apto a consertar dispositivos simples ou complexos de todos os tipos. Isto inclui portas, carros e até computadores. O domínio desta Perícia significa que você é um Faz-Tudo. Esta Perícia cobre tudo, desde carpintaria simples a mecânica. Dispondo das ferramentas adequadas, você poderia consertar qualquer coisa.

- Amador: Você consegue montar um conjunto de peças de encaixe.
- Experiente: Dispondo do tempo adequado você poderia instalar a fiação elétrica de uma casa.
- Competente: Você economiza uma boa grana em honorários de mecânicos.
- Especialista: Está apto a consertar computadores pessoais em poucos minutos.
- Mestre: Tudo tem conserto.

Possuído por: Faz-tudos, Capinteiros, Eletricistas, Mecânicos.

Especializações: Madeira, Computadores, Aparelhos eletrônicos, Motores, Automóveis, Eletricidade.

Furtividade

Furtividade é a capacidade em esgueirar-se ou esconder-se sem ser visto ou ouvido, sendo seu teste normalmente feito contra o nível de Percepção de outro personagem.

- Amador: Você pode se esconder no escuro.
- Experiente: Você pode se esconder nas sombras.
- Competente: Você é um excelente caçador.
- Especialista: Você poderia caminhar em silêncio sobre dois centímetros de folhas secas.
- Mestre: Líder de clã Ninja.

Possuído por: Criminosos, Espiões, Repórteres

Especializações: Espreitar, Esconder-se, Emboscar, Sombras, Multidões, Arrastar-se.

Sobrevivência

As regiões selvagens são lugares perigosos, pelo menos para aqueles que não os compreendam. A Perícia de Sobrevivência inclui a habilidade em buscar abrigo, encontrar uma rota direta até algum lugar, obter segurança relativa no campo e rastrear. Quando usar Furtividade no campo, não poderá fazer mais decisões nos dados para Furtividade do que seu nível em Sobrevivência.

- Amador: Você pode sobreviver a um percurso de dez quilômetros.
- Experiente: Está familiarizado com o campo.
- Competente: Sabe como formular remédios naturais.
- Especialista: Sente-se à vontade nas regiões selvagens.
- Mestre: Conseguiria encontrar um oásis no Vale da Morte.

Possuído por: Índios, Caçadores, Guardas Florestais, Peregrinos.

Especializações: Rastrear, Ártico, Selva, Caçada

Outras Perícias

Pilotar, Cozinhar, Navegar, Pintar

Conhecimentos

Os Conhecimentos incluem todas as Habilidades que requeiram a aplicação rigorosa da mente, não do corpo, de modo que nada além das Características Mentais pode ser usado para modificar os testes de Conhecimentos. Embora os níveis classifiquem os Conhecimentos em graus de escolaridade, a escola não é a única forma de adquirir Conhecimentos — apenas a mais comum. Em sua maioria, estas são habilidades escolásticas, mas também é possível aprender sozinho ou com um tutor.

Se você não possui um determinado Conhecimento, não pode nem mesmo tentar fazer uma jogada que o envolva. Porém, existem exceções, como quando o Narrador determina que a jogada envolve apenas informações triviais que qualquer um tenha a chance de conhecer.

Computador

Você entende de operação e programação de computadores, sendo capaz inclusive de projetar o seu próprio sistema. Se quiser entrar num sistema de computação irá precisar deste Conhecimento.

- Estudante: Você sabe jogar video game.
- Universitário: Você fez um cursinho de Processamento de Dados.
- Mestre: Você é um programador competente, podendo planejar o seu próprio software.
- Doutor: Você consegue entrar no sistema da telefônica e alterar a sua conta.
- Catedrático: Por que você não está jogando *Cyberpunk* ?

Possuído por: Programadores, Processadores de dados, Jogadores, Estudantes, Piratas de Dados.

Especializações: Pirataria, Programas de vírus, Recuperar dados.

Enigmas

Charadas e problemas ocupam a sua imaginação — na verdade, você pode até mesmo gostar de ficar perplexo. Resolver todos os tipos de charadas é uma paixão, um interesse que o dotou de um talento para juntar e recordar informações vitais a muitos tipos de resolução de problemas.

O Conhecimento de Enigmas ajuda os jogadores a resolver os mistérios criados pelo Narrador. É essencial para descobrir trilhas secretas para Reinos perdidos, responder a charadas de guardiães místicos, ou mesmo tentar percorrer as trilhas de papel das burocracias modernas.

- Estudante: Você consegue montar um quebra-cabeças de 100 peças.
- Universitário: Você consegue adivinhar o final de um romance de mistério.
- Mestre: Você consegue resolver o cubo mágico em uma hora.

- Doutor: Você derrotaria o Gollum com charadas de hobbit.
- Catedrático: Você compreende os mistérios mais profundos.

Possuído por: Fanáticos por palavras cruzadas, Entusiastas Zen, Jogadores, Místicos.

Especializações: Enigmas antigos, Charadas, Visual, Verbal.

Investigação

Você é treinado para notar todos os tipos de detalhes que poderiam ser ignorados pelos outros, podendo, em níveis elevados, agir como detetive. Este Conhecimento também reflete a capacidade de um personagem em realizar pesquisas, seja em bibliotecas ou através de entrevistas.

- Estudante: Detetive amador.
- Universitário: Oficial de polícia.
- Mestre: Detetive particular.
- Doutor: Agentes do FBI, CIA, KGB, MI 5, Interpol.
- Catedrático: Sherlock Holmes.

Possuído por: Detetives, Investigadores de Seguros, Repórteres, Agentes do FBI, Agentes da Inteligência.

Especializações: Busca, Espreitar, Seguir, Trabalho de detetive.

Direito

Lei não é brinquedo de criança, e aqueles com conhecimento de Direito estão aptos a usá-la em seu benefício. Esta capacidade é essencial para quem quiser um dia sair da prisão.

- Estudante: Conhecimento prático, oficial de polícia
- Universitário: Recém-formado, advogado iniciante
- Mestre: Advogado reputado
- Doutor: Juiz
- Erudito: Juiz da Suprema Corte

Possuído por: Policiais, Advogados, Juizes, Detetives, Criminosos, Telespectadores, Legisladores.

Especializações: Tribunais, Contratos, Litígios, Criminalística, Procedimento Policial.

Lingüística

Considera-se que seu personagem seja capaz de falar o seu idioma nativo, mas precisa comprar outras línguas que deseje que ele domine. Para cada nível de Lingüística, o seu personagem pode falar fluentemente outro idioma. Contudo, a Lingüística também confere ao personagem uma compreensão da estrutura da língua, que por sua vez é a base do pensamento. Com esta Habilidade, pode-se identificar ataques ou decifrar adivinhações.

- Estudante: Uma língua adicional
- Universitário: Duas línguas adicionais
- Mestre: Três línguas adicionais
- Doutor: Quatro línguas adicionais
- Catedrático: Cinco línguas adicionais

Possuído por: Viajantes, Eruditos, Diplomatas, Intérpretes.

Especializações: Palavrões, Termos Técnicos, Diplomacia, Política.

Medicina

A Medicina é o estudo do corpo humano e das técnicas usadas para curar seus males. Embora a anatomia de um lobisomem seja diferente, a Medicina pode ser usada para tratar também seus ferimentos mais sérios (isto é, agravados). Ela inclui conhecimento da estrutura e das funções corporais, o uso de medicamentos e diagnósticos e tratamentos de doenças.

- Estudante: Você possui um conhecimento básico sobre reduzir fraturas e evitar choque sistêmico.
- Universitário: Você possui o treinamento de um para-médico.
- Mestre: Você é um médico, podendo diagnosticar e tratar doenças.
- Doutor: Está apto a realizar cirurgias.
- Catedrático: Você é um especialista de grande renome.

Possuído por: Médicos, Para-médicos.

Especializações: Farmácia, Para-médicos, Primeiros Socorros.

Ocultismo

Você possui conhecimentos em todas as áreas do oculto. Esta compreensão do lado mais sinistro do mundo inclui conhecimento de maldições, vodu, magia e misticismo, e contém muita especulação e fantasia. Este Conhecimento é do maior interesse para muitos Theurges.

- Estudante: Você é um curioso, mas está longe de saber a verdade.
- Universitário: Começa a compreender o que se passa
- Mestre: Lá fora existem outros seres além dos lobisomens, e você conhece muita coisa sobre esses outros moradores do Mundo das Trevas.
- Doutor: Pode discernir o que é mito e o que é real.
- Erudito: Você já foi completamente iniciado na maioria dos grandes mistérios.

Possuído por: Lunáticos, Arautos da Nova Era, Ocultistas, Eruditos, Curiosos.

Especializações: Vampiros, Bruxas, Poderes místicos.

Política

Este conhecimento proporciona uma familiaridade com a política do dia, incluindo as pessoas que estejam no comando e como elas chegaram lá. Esta pode ser uma Habilidade essencial quando se tenta lidar com autoridades mortais.

- Estudante: Manifestante e observador casual
- Universitário: Cabo eleitoral ou graduado em ciências políticas
- Mestre: Administrador de campanha ou redator de discursos
- Doutor: Político

..... Catedrático: Maquiavel

Possuído por: Lobistas, Políticos, Advogados, Pesquisadores, Inventores, Técnicos, Pilotos.

Especializações: Vizinhança, Cidade, Congresso, Eleições, Niilismo, Dogmas, Radicalismo.

Ritos

Os Ritos cobrem o conhecimento que um lobisomem tem das tradições, história, mitos e liturgias dos Garou. Este conhecimento é essencial à compreensão do que os Garou das outras tribos estão *realmente* fazendo, o que está escrito na parede de um antigo túmulo Garou, e a forma apropriada de se aproximar de um ancião. Para aprender um ritual, é preciso um nível em Ritos equivalente ou maior que o nível do ritual.

- Estudante: Você ainda é um filhote ignorante.
- Universitário: Você pode comparecer a uma assembléia sem fazer papel de palhaço.
- Mestre: Você pode comparecer a uma assembléia de outra tribo sem provocar uma guerra.
- Doutor: Você pode comparecer a uma assembléia dos Dangarinos da Espiral Negra e passar uma boa impressão.
- Catedrático: Você sabe tudo que é preciso

Possuído por: Garou

Especializações: Pacto, Caern, Morte, Místico, Punição, Renome, Datas comemorativas

Ciências

Você tem pelo menos um conhecimento básico em física, química, botânica, biologia, geologia e astronomia. O seu conhecimento concentra-se mais nas aplicações úteis da ciência. Os níveis mais altos geralmente envolvem a especialização em uma área específica.

- Estudante: Você sabe fazer bombas de fumaça com um estojo do “Pequeno Químico”.
- Universitário: Você compreende as teorias principais e suas aplicações práticas.
- Mestre: Você poderia ensinar ciência numa universidade.
- Doutor: Quem sabe um dia você não ganha o Nobel?
- Catedrático: Albert Einstein

Possuído por: Engenheiros, Pesquisadores, Inventores, Técnicos, Pilotos.

Especializações: Biologia, Física, Química, Astronomia, Relatividade, Física Nuclear.

Outros Conhecimentos

Psicologia, História da Arte, Filosofia, Teatro, Jornalismo, Ciência Militar, Geografia, História, Teologia, áreas específicas do conhecimento/trivial.

Antecedentes

Essas Características descrevem as vantagens especiais do seu personagem. É preciso escolher o motivo e a forma pela qual você veio a possuir essas determinadas Características. Como você adquiriu seus fetiches? Quem foi o seu

Mentor? Confira sentido aos seus Antecedentes e os integre ao conceito do seu personagem.

Ocasionalmente, um conjunto de Antecedentes pode ser usado em conjunto com um Atributo, como ao se testar Raciocínio + Recursos para convencer a sua mãe a lhe mandar pelo menos mais um cheque — à guisa de empréstimo, claro —, ou Manipulação + Mentor para convencer o seu professor a lhe ensinar um ritual.

Os Antecedentes não podem ser aumentados com pontos de experiência. Apenas os eventos que ocorram durante a história é que poderão aperfeiçoá-los. A única exceção a esta regra são os Antecedentes de Totem (veja *Totem*, adiante).

Aliados

Os seus aliados são pessoas que o ajudam e apóiam — podem ser família, amigos ou até mesmo uma organização com a qual você mantenha relações. Como os aliados têm as suas próprias vidas para viver, não podem ficar o tempo inteiro à sua disposição, mas costumam exercer influência na comunidade e ter acesso a Contatos ou Recursos. Em última análise, um Aliado é uma pessoa com quem você mantém uma relação de amizade, e que o protege e o ajuda por amor ou interesse comum.

Para cada ponto de Aliados que você tiver, considere possuir um Aliado. Este indivíduo é uma pessoa influente na área onde vive. Um Aliado pode ser um sargento de polícia, um conselheiro do prefeito ou mesmo (se o seu nível for 4 ou 5) o próprio prefeito.

Geralmente os Aliados são muito leais e confiáveis. Contudo, é necessário tempo e energia para manter a aliança, porque os amigos esperam ajuda recíproca do personagem. Embora eles provavelmente não saibam que você é um lobisomem, podem estar cientes de alguns de seus poderes, e desta forma recorrer a você quando estiverem com problemas. E isso pode ser uma boa maneira de iniciar uma história.

- Um Aliado de influência e poder moderados.
- Dois Aliados, ambos de poder moderado.
- Três Aliados, um deles bastante influente.
- Quatro Aliados, um deles muito influente.
- Cinco Aliados, um deles extremamente influente.

Contatos

Você conhece pessoas com estilos de vida e posições muito diferentes; juntas, essas pessoas formam uma rede de informações e auxílio que pode ser tremendamente útil.

Os seus Contatos não são apenas pessoas que você pode manipular ou subornar para obter informações, mas amigos nos quais você pode confiar implicitamente (Contatos Importantes) que lhes forneçam informações precisas (em suas áreas de conhecimento). Procure descrever os seus Contatos Importantes como personagens completos, ou durante o decorrer da crônica ou antes de seu início. Você também possui uma determinada quantidade de Contatos Secundários espalhados pela área. Quando você quiser se comunicar com um Contato Secundário, faça um teste usando seu nível de Contatos (dificuldade 7). Cada sucesso significa que você conseguiu localizar um de seus Contatos Secundários. Obviamente, será preciso suborná-lo ou seduzi-lo para

que ele lhe forneça as informações.

- Um Contato Importante
- Dois Contatos Importantes
- Três Contatos Importantes
- Quatro Contatos Importantes
- Cinco Contatos Importantes

Fetiche

Um fetiche é um objeto concreto com um espírito aprisionado em seu interior. Repleto de significação para os Garou, o fetiche é um pertence de valor altíssimo, que possui muitos poderes concedidos pelo espírito aprisionado. Quanto maior for o seu escore neste Antecedente, mais valioso será o fetiche. Consulte no Apêndice uma lista de exemplos de fetiches.

- Você possui um fetiche de Nível 1.
- Você possui um fetiche de Nível 2 ou dois fetiches de Nível 1
- Você possui um ou mais fetiches com um total de três níveis.
- Você possui um ou mais fetiches com um total de quatro níveis.
- Você possui um ou mais fetiches com um total de cinco níveis.

Parentes

Você mantém contato com determinados humanos ou lobisomens que, embora descendam dos Garou, não receberam o “gene”, sendo, para todos os efeitos, membros normais de suas espécies. Contudo, eles são imunes ao Delírio e conhecem a origem do seu personagem. Estão dispostos a ajudá-lo da melhor forma que puderem, embora a maioria não se encontre em posições de poder (os parentes que exercerem algum tipo de influência serão considerados Aliados). As redes de Parentes podem ser valiosas para os Garou que queiram lidar com o mundo humano mas que não queiram se arriscar a serem tomados pelo frenesi.

- 2 Parentes
- 5 Parentes
- 10 Parentes
- 20 Parentes
- 50 Parentes

Mentor

Esta Característica descreve um ou mais anciões que cuidem de você. Cada ponto de Mentor que você possuir quantifica o poder que seu Mentor possui dentro da tribo, e que Posto alcançou. O seu Mentor pode aconselhá-lo, protegê-lo, intervir ao seu favor junto a outros anciões, ensiná-lo, avisá-lo de uma ameaça potencial, e informá-lo das oportunidades para obtenção de poder e aprimoramento. Um Mentor poderoso pode ser não uma única pessoa, mas um grupo. Desta forma, uma matilha ou o conselho regente de uma seita poderiam agir como um Mentor coletivo.

Os Mentores podem esperar receber alguma coisa em troca da ajuda que eles oferecem. Embora eles possam simplesmente apreciar a companhia do personagem, em momentos de necessidade eles podem convocar seu “aprendiz”. Este pode ser o início para várias histórias de qualida-

de. Contudo, você geralmente recebe mais do que dá.

- Mentor de Posto 2
- Mentor de Posto 3
- Mentor de Posto 4
- Mentor de Posto 5
- Mentor de Posto 6 (ou ainda mais alto!)

Vida Passada

Os Garou possuem uma memória ancestral bem mais aguçada que a dos humanos. A maioria dos lobisomens pode lembrar efetivamente de cenas das vidas de seus antepassados distantes. Alguns Garou podem até mesmo permitir que os espíritos de seus ancestrais se apoderem de seus corpos. Esse tipo de substituição de consciência pode permitir a realização de feitos que não poderiam ser executados pelo “hospedeiro”.

Um Garou com este Antecedente pode, uma vez por sessão de jogo, fazer uma jogada para seu Antecedente de Vidas Passadas (dificuldade 8, ou 10, caso ele esteja tentando contactar o espírito de um ancestral específico). Cada sucesso possibilita ao personagem acrescentar um dado à Parada de Dados de qualquer Habilidade, ou criar uma Parada de Dados (de um dado por sucesso) para uma Habilidade que o personagem nem mesmo possuía. Assim, consideremos um Garou com um Antecedente de Vida Passada de nível 4, que está em meio a uma batalha desesperada: como guerreiro, ele não é grande coisa (Destreza 2, Briga 1), mas ele testa Vida Passada e obtém três sucessos. Ele acaba de contactar seu ancestral, o poderoso cacique Rasga-Pele, que guia suas garras na batalha, adicionando três a seu nível em Briga. Mesmo se o personagem não possuísse nenhum talento de Briga, ele agora teria efetivamente um nível 3.

Embora, conforme comentamos acima, seja mais difícil contactar ancestrais específicos, as tentativas bem-sucedidas poderão valer visões premonitivas ou conselhos, a critério do Narrador. Todos os efeitos dos bônus de Vida Passada duram apenas uma cena.

Uma falha crítica no teste de Vida Passada pode indicar que o personagem fica sobrecarregado com as memórias de milhares de vidas (o que o coloca num estado catatônico durante o restante da cena), ou, pior ainda, pode significar que o personagem é possuído pelo espírito de um ancestral que se recusa a abandonar o corpo do descendente. O ancestral permanecerá no controle do corpo do personagem durante o tempo que o Narrador julgue conveniente.

- Você vê lampejos enevoados de cenas do passado distante.
- Você recorda alguns rostos e lugares.
- Você conhece de nome alguns dos seus ancestrais distantes.
- Você conversa regularmente com os seus ancestrais como se eles estivessem à sua frente.
- Você adquiriu uma boa reputação entre os espíritos de seus ancestrais, que costumam procurá-lo.

Raça Pura

Este Antecedente determina o seu “pedigree” — a sua linhagem e ascendência, assim como as suas marcas de nas-

cença e heranças genéticas. Os Garou que possuem níveis altos de Raça Pura são reverenciados por outros Garou como heróis do passado redivivos — e deles é esperado que ajam de acordo. Quanto mais alto for o seu nível de Raça Pura, mais chances você terá de cruzar o território de outros Garou sem ser molestado ou de obter a hospitalidade de uma tribo que não a sua. É o que os Garou têm de mais parecido com posição social — cada ponto de Raça Pura acrescenta um dado extra aos testes de Características Sociais ou de desafio que envolvam outros Garou (inclusive Dançarinos da Espiral Negra!). A característica Raça Pura é semi-mística — eras de instinto dizem aos outros Garou quem é de Raça Pura e quem não é. Na época atual, são pouquíssimos os Garou de Raça Pura que ainda existem no mundo.

Além das vantagens evidentes de ser de raça, os Garou esperam que os puros de sangue “sejam merecedores de sua linhagem”. As tribos exigem mais dos puros de sangue, e desaprovam aqueles que não aceitam sua herança.

- Você se garante.
- Há muito, muito tempo atrás, um primo distante seu foi parceiro de um grande Guerreiro Garou.
- Os outros Garou recuam para deixá-lo passar.
- Os bardos da sua seita abençoaram o seu nascimento como um sinal dos espíritos.
- Você é a imagem cuspidada e escarrada dos grandes heróis de outrora.

Recursos

Esta característica descreve os seus recursos financeiros ou o acesso que você tem a eles. Os seus recursos não são exatamente bens líquidos, mas na maioria das vezes é possível vendê-los para obter dinheiro. Pode levar semanas ou mesmo anos para fazer isso, dependendo do quanto precisa ser vendido.

Esta Característica considera que o personagem recebe uma renda básica mensal, apropriada ao seu nível de Recursos. É preciso detalhar a fonte dessa renda, para que seja mais fácil determinar o quanto dela é gasto no decorrer da crônica.

- Duro: Você é proprietário de um apartamento e talvez uma motocicleta. Se for à falência, ficará com \$1.000 em dinheiro. Renda mensal de \$500.
- Classe Média: Você é proprietário de um apartamento, talvez em um condomínio. Se for à falência, ficará com \$8.000 em dinheiro. Renda mensal de \$1.200.
- Remediado: Você é proprietário de uma casa (ou pelo menos possui algumas ações). Se for à falência, ficará com \$50.000 em dinheiro. Renda mensal de \$3.000.
- Bem de Vida: Você tem uma casa grande, ou talvez uma velha mansão no campo. Se for à falência, ficará com \$500.000 em dinheiro. Renda mensal de \$9.000.
- Podre de Rico: Você é um multimilionário. Se for à falência ainda terá \$5.000.000 em dinheiro. Renda mensal de \$30.000.

Rituais

Esta Característica descreve quantos rituais o personagem conhece no começo do jogo. Este nível pode representar um ritual grande ou uma variedade de rituais pequenos, cujos valores totais equivalham ao nível de Rituais. Mas não se esqueça que é preciso que o nível do personagem com o Conhecimento de Ritos seja no mínimo igual ao do ritual que ele deseja aprender. Mais adiante neste capítulo descrevemos uma lista de rituais. Atenção: Pode-se adquirir dois rituais pequenos em lugar de um ritual de Nível Um; veja *Rituais Pequenos*.

- O personagem conhece um nível de rituais
- O personagem conhece dois níveis de rituais
- O personagem conhece três níveis de rituais
- O personagem conhece quatro níveis de rituais
- O personagem conhece cinco níveis de rituais.

Totem

Esta Característica não se aplica diretamente ao personagem, mas ao totem da matilha. Na verdade, os pontos de Antecedentes investidos nesta Característica por todos os personagens na matilha são somados para determinar o poder do totem. Os totens de matilha são avatares do totem que representam. Eles não podem ser destruídos ao aprisionados em fetiches, a não ser que a matilha seja desfeita,

apesar de que se eles estiverem com o Poder reduzido a zero, podem ser Revigorados em outra parte. Durante esse período de convalescença, os totens não poderão ser contactados pelos membros da matilha.

Cada totem possui um determinado nível de Custo de Antecedentes; a matilha precisa gastar essa quantia para aliar-se com o totem. Alguns totens predis põem-se a dotar seus devotos de grandes poderes; esses totens custam mais que os outros. Veja os exemplos fornecidos na lista de *Totens de Matilha*. O totem espiritual básico possui sete pontos para serem divididos entre Fúria, Perseverança e Gnose, e um Poder básico de 20. O totem também possui os Encantamentos de Senso de Direção e Revigoração. A não ser que se compre um relacionamento especial (veja adiante), o totem mantém-se um pouco segregado da matilha, exercendo pouca influência sobre a comunidade de espíritos. Alguns totens de matilha, contudo, tornaram-se os totens de comunidades inteiras, como seitas ou mesmo tribos. Histórias como essas são abundantes no repertório dos Galliards.

Os totens dotam os membros das matilhas de poderes especiais, como Dons ou Habilidades. Contudo, esses poderes podem ser usados apenas por um membro de matilha por vez (por turno). A cada turno, o membro de matilha que estiver tomando “emprestado” os poderes precisa declarar a quem eles os cederá no turno seguinte (ou se ele ainda os possui). A única exceção é o Renome, que é concedido a todos os membros de matilha quando eles se aliam ao totem.

Quaisquer pontos extras gastos (depois que o Custo de Antecedentes tiver sido pago) pode ser somado aos poderes do totem conforme relacionado abaixo:

Custo	Poder
1	Por três pontos para gastar com Força de Vontade, Fúria e/ou Gnose.
1	Por 10 pontos de Poder
1	O Totem pode falar à matilha (a matilha não precisa do Dom de Falar com Espíritos)
1	O totem sempre é capaz de localizar os membros da matilha
2	O totem está quase sempre com os membros da matilha
2	O totem é respeitado por outros espíritos
2	Por Encantamento possuído
3	Por cada membro de matilha extra que pode usar os poderes do totem no mesmo turno.
4	O totem está conectado misticamente a todos os membros da matilha, permitindo comunicação entre eles mesmo a grandes distâncias (a critério do Narrador)
5	O totem é temido pelos agentes da Wyrn

A Característica Totem é o único Antecedente que pode ser aumentado através da experiência (veja *Gastando Experiência*); o custo é verificado na tabela acima. Contudo, o Narrador só deve permitir isso em situações especiais, e apenas se a matilha obtiver de alguma forma um novo conhecimento ou conexão durante o jogo. Uma situação especial desse tipo pode ocorrer quando um membro da matilha obtiver um novo Posto, ou quando um novo membro se juntar à matilha.

Dons

Os Garou já mantêm contato com o mundo espiritual há muito tempo e conhecem muitos de seus segredos. Através dos milênios, os Garou aprenderam muitos poderes, truques e perícias com os espíritos. Essas habilidades mágicas, chamadas Dons, são os poderes especiais e os segredos dos Garou, as formas pelas quais eles direcionam sua Gnose para afetar o mundo. São divididos em Dons de raça, augúrio e tribo — cada grupo de Garou possui seus segredos particulares, embora os augúrios (as “profissões” dos Garou) possuam mais Dons que qualquer outro grupo.

Os Dons se dividem em níveis, com o Nível Um abrangendo os Dons mais fracos — aqueles ensinados aos filhos — e o Nível Cinco reunindo os maiores segredos, ensinados apenas àqueles heróis que provaram repetidamente o seu valor. Um personagem iniciante pode escolher um Dom de Nível Um para cada um de seus Dons de raça, augúrio e tribo — três ao todo.

Embora os Dons sejam adquiridos mediante experiência, o Garou precisa pertencer a um Posto equivalente ao nível do Dom desejado ou não poderá comprá-lo. O Garou pode aprender os Dons de outras raças, augúrios e tribos durante o jogo, desde que consiga encontrar um espírito que o ensine, mas isso requer custos mais elevados (consulte a *Tabela de Pontos de Experiência*).

Dons de Aprendizado

— Meu Dom especial? Ah, como consigo me esconder diante dos olhos de todos?

— Sim, fale sobre ele.

— É uma coisa muito simples — respondeu o camaleão, e mostrou ao Pássaro Noturno como se esconder diante dos olhos de todos.

— Sam Chupp, “Night Flyer”

Os Dons costumam ser ensinados por espíritos. Um Garou precisa pedir a um determinado espírito que o ensine, ou fazer com que um ancião conjure esse espírito e intervenha pelo Garou. Apenas os espíritos aliados ao Garou ensinarão Dons, e só os ensinarão àqueles que tiverem atingido o Posto apropriado.

O Garou pode aprender outros Dons além daqueles em suas próprias listas, mas isso custa pontos extras de experiência (é muito difícil para um Garou homínide aprender as tradições dos lupinos), e encontrar um espírito ou um ancião que se disponha a ensinar esses segredos a um “forasteiro” é um desafio e tanto.

Para encontrar pessoalmente um espírito adequado, um Garou precisa viajar até um caern equivalente em poder ao nível do Dom (um caern de Nível Quatro para Dons de Nível Quatro). Porém, o Garou pode também pedir a um Theurge que convoque o espírito que procura (como um Falcão para obter um Dom dos Presas de Prata: Assombro). Caso as duas opções não estejam disponíveis, o Garou precisa realizar uma busca através da Umbra para procurar o espírito desejado e em seguida convencê-lo a ensinar-lhe o Dom. Na maioria das vezes os espíritos serão cautelosos em relação a pedidos que não sejam realizados através dos ca-

nais adequados (num caern ou através de um ancião).

Junto a cada Dom está relacionado o tipo de espírito que primeiro o ensinou aos Garou. Alguns desses espíritos serão detalhados no Apêndice. Isso não significa que aqueles sejam os únicos espíritos capazes de ensinar o Dom. Fica a critério do Narrador permitir ou não que outro espírito ensine o Dom, além do que ele tem total liberdade para criar quaisquer espíritos não descritos no Apêndice. Os espíritos encontrados enquanto se aprende um Dom significam oportunidade de interpretação, permitindo a um personagem que interaja com outro ser e aprenda seus segredos. Quase qualquer um pode adivinhar como interpretar um espírito das águas sem a necessidade de Características. Pode ser útil consultar livros sobre animais, especialmente aqueles que listam as qualidades mitológicas associadas a determinados animais.

Ocasionalmente um Garou pode ensinar a outro um Dom que ele conheça. Ao contrário do aprendizado com espíritos, que demanda um período de tempo curto (cerca de uma hora para o espírito compartilhar sua sabedoria), isto pode exigir um treinamento longo, durante o qual o Garou tenta mostrar aos outros como executar o truque. O treinamento demora um mês, ao fim do qual o estudante pode gastar pontos de experiência e adquirir o Dom. Contudo, a aquisição desta forma custa um ponto de experiência a mais que o normal.

Aprender Dons com outros Garou apresenta outros inconvenientes. Por exemplo, o Dom precisa ser praticado pelo estudante antes que ele possa dominá-lo (isso não é necessário quando se aprende com espíritos). Portanto, pode ser muito doloroso aprender um Dom como Garras de Prata. Certos Dons, como Chamado da Wyrn, só podem ser ensinados por espíritos — nenhuma seita pode se dar ao luxo de contactar criaturas da Wyrn apenas para que um estudante possa praticar.

Sistemas

Os efeitos causados pelos Dons variam muito, dependendo principalmente da boa-vontade dos espíritos que os ensinam. Caso não haja nenhuma dificuldade estabelecida para um determinado uso do Dom, o Narrador está livre para determinar a dificuldade. Também encorajamos o Narrador a tornar as falhas críticas interessantes (e embaraçosas).

Há rumores de Dons acima do Nível Cinco, mas esses, se é que realmente existem, são conhecidos apenas pelos anciões mais sábios.

Dons de Raça

Esses Dons são ensinados por uma variedade de espíritos, normalmente aqueles que devem alguma coisa à raça, devido a um antigo pacto ou favor prestado. Por exemplo, uma antiga lenda conta que um impuro ajudou uma toupeira a se esconder de predadores. Em retribuição, a toupeira ensinou ao impuro como entocar-se na terra. Desde então, os espíritos das toupeiras ensinam este Dom aos impuros.

Hominídeo

Os Dons dos hominídeos envolvem as perícias e habilidades dos manufatureiros e agentes culturais, mas também dos conquistadores. A postura combativa que os humanos

mantêm contra a natureza, dotou-os de um grande controle sobre seu ambiente, mas também de uma vaga inquietação em suas almas — as repercussões de terem rompido seu relacionamento primordial com a natureza. Os humanos desconhecem o mundo dos espíritos. Assim, a maioria dos Dons dos hominídeos são ensinados mais por seus ancestrais que por espíritos da Natureza.

• **Persuasão (Nível Um)** — Este Dom permite a um hominídeo que se torne mais persuasivo quando lida com os outros; suas declarações e argumentos são imbuídos de significado e credibilidade. Este Dom é ensinado por um espírito Ancestral.

Sistema: O Garou testa Carisma + Lábria (dificuldade 6). Caso seja bem sucedido, as dificuldades de todos os testes sociais são reduzidas em um durante o restante da cena.

• **Simular Odor de Homem (Nível Um)** — As criaturas das florestas aprenderam que o homem é um arauto da morte. Com este Dom, o Garou aumenta enormemente o odor de homem ao seu redor, levando os animais a se sentirem inquietos e nervosos. O Dom é ensinado por um espírito Ancestral.

Sistema: Todos os animais normais (não incluindo as criaturas sobrenaturais na forma animal) perdem um dado de suas Paradas de Dados quando se encontram a uma distância de seis metros do Garou e, muito possivelmente, fogem. O Garou pode usar este Dom à vontade, precisando apenas declarar quando o ativam ou desligam.

• **Perturbar Tecnologia (Nível Dois)** — O Garou pode interromper temporariamente o funcionamento de instrumentos tecnológicos. O Dom é ensinado por um Gremlin, um tipo de espírito da Wyld que gosta de quebrar coisas.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Reparos. Os instrumentos tecnológicos a uma distância de quinze metros param de funcionar durante um turno a cada sucesso, embora os instrumentos não sejam prejudicados. A dificuldade da jogada é baseada na seguinte tabela:

Instrumento	Dificuldade
Computador	4
Fone	6
Automóvel	8
Faca	10

• **Fitar (Nível Dois)** — Fitando os olhos de um humano ou de um animal, o Garou pode fazer o alvo fugir aterrorizado. O Dom pode ser usado contra os Garou, mas ao invés de correr, esses ficarão paralizados no lugar. O Dom é ensinado por um espírito-Carneiro ou por um espírito-Cobra.

Sistema: O Garou testa Carisma + Intimidação (dificuldade 6). A vítima foge durante um turno por sucesso. Caso o Garou marque cinco ou mais sucessos, a vítima foge enquanto a cena durar. Os alvos Garou não fugirão, e embora possam se defender, não poderão atacar enquanto este Dom surtir efeito.

• **Inquietação (Nível Três)** — O Garou leva os indivíduos sob o efeito deste Dom a se sentirem inexplicavelmente deprimidos e desanimados. O alvo encontrará dificuldade em usar sua raiva (Fúria) ou em se concentrar efetivamente em tarefas. Este Dom é ensinado por um espírito Ancestral.

Sistema: O Garou testa Manipulação + Empatia contra uma dificuldade equivalente à Força de Vontade do oponente. Se for bem sucedido, esse oponente não será capaz de recuperar Fúria durante a cena. Além disso, todas as dificuldades para ações prolongadas são aumentadas de um.

• **Remodelar Objeto (Nível Três)** — O Garou pode transformar imediatamente materiais que já tenham vivido (mas não mortos-vivos!) numa variedade de objetos. Assim, árvores podem se tornar abrigo, chifres de gamo viram lanças, couros de animais funcionam como armaduras e flores se tornam perfumes. De alguma forma, o objeto deverá assemelhar-se àquele a partir do qual foi criado (a lança é feita de osso, não de madeira). Quem ensina esse Dom é um espírito da Weaver.

Sistema: O Garou testa Manipulação + Reparos contra uma dificuldade variável (5 para transformar um galho quebrado de árvore numa lança, 8 para transformar uma tábua numa jangada, etc.). O objeto criado não é necessariamente permanente; ele durará um período de tempo de acordo com a tabela abaixo. Gastar um ponto de Gnose possibilita que uma arma criada inflija um dano agravado (este efeito só é permanente se for gasto um ponto de Gnose).

Sucessos	Duração
Um	5 minutos
Dois	10 minutos
Três	Uma cena
Quatro	Uma história
Cinco	Permanente

• **Casulo (Nível Quatro)** — O Garou gera uma epiderme grossa e opaca que o envolve, tornando-o imune a fogo, fome, gás, etc. O Dom é ensinado por um espírito-inseto ou por um espírito da Weaver.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose. Enquanto o Garou estiver protegido pelo casulo, um ataque desferido contra ele precisa causar uma quantidade de dano equivalente ao seu Vigor + Rituais. O casulo dura uma cena. Pode-se obter tempo extra pelo dispêndio de mais pontos de Gnose, ocasionalmente permitindo ao Garou permanecer protegido durante dias. Fica a critério do Narrador determinar o tempo que o Garou poderá passar no casulo.

• **Defesa contra Espíritos (Nível Quatro)** — Este Dom permite a um Garou proteger-se contra espíritos executando um rápido ritual de defesa. Desenhando no ar um pictograma invisível, o Garou deixa os espíritos próximos (exceto o totem da matilha) tensos e assustados. Este sinal acompanha o Garou para onde quer que ele vá, no período de duração do Dom. Este Dom é ensinado por um espírito Ancestral.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Rituais (dificuldade 7). Os espíritos que se encontrarem a uma distância de trinta metros do Garou (mais uma vez, com a exceção do totem da matilha) precisam subtrair um de suas Paradas de Dados para cada sucesso. Este Dom dura uma cena.

• **Assimilação (Nível Cinco)** — O Garou está apto a imiscuir-se suavemente em outra cultura, não importa o quão estranha ou diferente ela seja. O Garou pode viver durante algum tempo entre os nômades beduínos como se fosse um deles, ou fazer compras numa mercado chinês sem que nin-

guém perceba que ele não se enquadra. Este Dom não esconderá diferenças raciais, mas o comportamento e os maneirismos de um nativo podem ser mimetizados. Este Dom também possibilita que o Garou fale e compreenda a linguagem dessa cultura que, entretanto, será esquecida quando o Dom desgastar. Este Dom é ensinado por um espírito Ancestral.

Sistema: O Garou testa Manipulação + Empatia. Se for bem-sucedido, está apto a interagir com membros de outra cultura como se pertencesse a ela. A dificuldade depende do quão diferente a cultura for daquela à qual o Garou pertence; a dificuldade seria 5 para outra seita Garou, mas pode ser tão alta quanto 9 quando o Garou estiver tentando assimilar o comportamento de uma turba de Dançarinos da Espiral Negra. O Garou não sofrerá penalidades de teste Social ao interagir com membros da cultura, mas também não receberá nenhum benefício especial. Quando é ativado, o Dom dura uma cena mais um dia por ponto de Força de Vontade.

• **Romper o Véu (Nível Cinco)** — O Garou pode imunizar qualquer humano contra o Delírio durante uma cena. Desta forma, o humano pode interagir com o Garou sem efeitos colaterais. Contudo, o humano esquecerá a maior parte do que sabe se o Delírio lhe for induzido mais tarde (ele vê um Crinos, etc.). Este Dom é ensinado por um espírito Ancestral.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Empatia (dificuldade 6).

Impuros

Os impuros são párias da sociedade Garou. Mas ao contrário dos Garou hominídeos e lupinos, eles nascem na sociedade dos lobisomens e são criados nela. Devido aos abusos que sofrem, nutrem em seu íntimo muita raiva e angústia, mas também estão mais intimamente ligados a muitos dos seres que os Garou têm como aliados.

• **Criar Elemento (Nível Um)** — O Garou pode criar uma pequena quantidade de um dos quatro elementos básicos — fogo, ar, terra ou água. Desta forma, um Garou pode reabastecer o suprimento de ar numa sala vedada, fazer uma pedra jogar-se contra alguém, fazer fogo sem fósforos ou madeira, ou encher uma banheira sem precisar de uma fonte ou de canos. Não se pode criar metais preciosos (especialmente a prata), bem como gases letais ou ácido. Este Dom é ensinado por um elemental.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Gnose (dificuldade 6). A cada sucesso, cria-se trinta centímetros cúbicos do objeto desejado, até um peso máximo de 45 kg. O elemento agora é permanente até que seja gasto (respirado no caso de ar ou queimado no caso de fogo sem combustível para mantê-lo).

• **Sentir a Wyrn (Nível Um)** — O Garou pode sentir manifestações da Wyrn nas proximidades. Este Dom desenvolve um sentido místico, não uma imagem visual ou olfativa, embora os Garou costumem dizer “Este lugar fede a Wyrn”. Este poder requer concentração ativa. É um Dom ensinado por qualquer espírito servo de Gaia.

Sistema: O Garou testa Percepção + Ocultismo. A dificuldade para este Dom se baseia na concentração e na força da influência da Wyrn (sentir um único fomor numa

sala teria uma dificuldade 6). Os vampiros podem ser sentidos mediante o uso desde Dom, mas apenas aqueles com níveis de humanidade inferiores a 7.

- **Cavar (Nível Dois)** — O Garou pode cavar um túnel na terra relativamente duradouro através do qual outros podem segui-lo, embora seja apertado e apenas uma pessoa por vez possa atravessá-lo. Contudo, nenhum ser maior que um Garou pode percorrer o túnel. Para empregar o Dom, o Garou precisa estar na forma Crinos, Hispo ou Lupina, mas o túnel não ultrapassará o tamanho da forma que ele assumir enquanto o estiver cavando (apenas seres menores ou do tamanho de lobos podem percorrer um túnel cavado por um Garou na forma lupina). Como a estrutura do túnel não é firme, ele ruirá com o tempo. Este Dom é ensinado por um espírito das Toupeiras.

Sistema: O Garou testa Força + Esportes contra uma dificuldade de acordo com o material a ser escavado (4 para lama solta, 9 para rocha sólida). Para cada sucesso pode-se cavar um metro.

- **Maldição do Ódio (Nível Dois)** — O Garou pode externar o ódio em seu coração, provocando um abatimento profundo em seus oponentes unicamente através da intensidade de suas emoções. O Dom é ensinado por um espírito do Rancor.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Manipulação + Expressão (com dificuldade igual à Força de Vontade do oponente). Se for bem sucedido, seu oponente perde dois pontos de Força de Vontade e dois de Fúria. Este Dom só pode ser usado contra um oponente uma vez por cena.

- **Olhos de Gato (Nível Três)** — O Garou é capaz de enxergar claramente na mais absoluta escuridão. Quando este poder estiver ativado, os seus olhos apresentarão um brilho averdeado. Este Dom é ensinado por um espírito-Gato.

Sistema: O Garou precisa avisar quando estiver utilizando este Dom, e não há custo em pontos nem jogada de dados envolvidos. O Garou não está submetido a nenhum grau de dificuldade, ou qualquer penalidade sobre a sua Parada de Dados por causa da escuridão.

- **Comunicação Mental (Nível Três)** — O Garou pode se comunicar mentalmente com outros seres a grandes distâncias. Este Dom não possibilita a leitura de pensamentos, mas permite-lhe usar Habilidades Sociais, como Intimidação, à distância. Ele precisa conhecer a pessoa (não necessariamente ser seu amigo) com quem esteja tentando entrar em contato. Caso o Garou não conheça o indivíduo com quem queira se comunicar, precisará de alguma coisa que pertença a essa pessoa, como um tufo de seu cabelo. Este Dom é ensinado por um espírito-pássaro ou qualquer espírito associado ao intelecto.

Sistema: O Garou faz um teste de Carisma + Empatia (dificuldade 8). Cada sucesso significa que ele pode transmitir a uma distância máxima de dezesseis quilômetros.

- **Dom do porco-espinho (Nível Quatro)** — Este Dom permite que o pêlo de um Garou torne-se duro e hirsuto como o de um porco-espinho. É preciso que ele esteja na forma Crinos, Hispo ou Lupus. Obviamente, o Dom é ensinado por um espírito-porco-espinho.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose para enrijecer seu pêlo. Qualquer indivíduo contra quem seu corpo se chocar, ou que ele agarrar ou imobilizar, receberá um dano agravado devido ao pêlo afiado (Força + 1). Além disso, qualquer um que atinja o Garou com a pele nua e marcar menos que cinco sucessos, recebe danos tendo como base a Força do *atacante*, embora o Garou ainda receba dano normal. Este Dom dura por uma cena ou até que o Garou o desative.

- **Definhar Membro (Nível Quatro)** — O Garou pode fazer com que um membro de um alvo defina, inutilizando-o. A escolha de qual membro será inutilizado cabe ao Garou, mas deve ser um braço ou uma perna. Se a vítima for uma criatura dotada de poderes regenerativos, como um outro Garou ou um vampiro, o membro regenerará completamente depois de uma cena. Este Dom é ensinado por um espírito de animal venenoso ou por um de Doença.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Força de Vontade (dificuldade igual ao Vigor da vítima + 4).

- **Loucura (Nível Cinco)** — O Garou pode induzir os outros personagens a um estado de loucura. A loucura tomará a forma decidida pelo Narrador, mas deve ser grave. Este Dom é ensinado por um espírito da Lua ou um por espírito da Loucura ou da Trapaça.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). O número de sucessos determina o número de dias que a insanidade dura.

- **Dom do Totem (Nível Cinco)** — O Garou está em contato com o totem de sua tribo, podendo fazer-lhe pedidos e compartilhar um pouco de seu poder. Cabe ao Narrador decidir quais serão os efeitos deste poder, mas têm que estar relacionados ao totem. Assim, a Quimera (totem dos Portadores da Luz) pode conceder ao Garou um aumento de consciência de si mesmo ou a habilidade de metamorfosear-se em qualquer coisa que quiser, enquanto o Rato (totem dos Roedores de Ossos) pode comandar bandos de ratos para ataquem os inimigos dos Garou, e o Pai Trovão (totem dos Senhores das Sombras) pode dizimar os inimigos com um raio. Este Dom é ensinado pelo totem da tribo do Garou.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Rituais (dificuldade 9)

Lupino

De todos os lobisomens, os lupinos são os mais próximos de seus instintos inatos, e seus Dons refletem isto. Embora seus poderes não lhes dotem de nenhuma aptidão para lidar com a tecnologia moderna, eles mantêm-se em harmonia profunda com as regiões selvagens e com os seres que vivem nelas.

- **Sentidos Aguçados (Nível Um)** — O Garou pode aumentar sua percepção sensorial durante um período de tempo curto. Quando estiver na forma Hominídea ou Glabro, seus sentidos se tornarão tão aguçados quanto os de um lobo, enquanto em suas formas lupinas, seus sentidos serão dotados de uma potência sobrenatural. Este Dom é ensinado pelos Espíritos dos Lobos.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose. Os efeitos duram uma cena. Formas Hominídea e Glabro: o grau de

difficuldade dos testes de Percepção fica reduzido em dois; teste Percepção + Impulso Primitivo (difículdade 6) para executar feitos sensoriais impossíveis aos humanos. Formas Crinos, Hispo e Lupina: o grau de dificuldade dos testes de Percepção é reduzido em três; há um bônus de +1 para as Paradas de Dados de Impulso Primitivo.

- **Salto de Canguru (Nível Um)** — Este Dom foi desenvolvido inicialmente pela tribo perdida dos Bunyip. Ao invocá-lo, o Garou pode saltar distâncias incríveis. A despeito do seu nome, este Dom é ensinado por espíritos de Lebre ou Garou (ultimamente, os espíritos-marsupiais não têm estado muito dispostos a ajudar os Garou...)

Sistema: O Garou faz um teste de Vigor + Esportes (difículdade 7). Se for bem-sucedido, ele pode dobrar sua distância normal de salto.

- **Visão Olfativa (Nível Dois)** — O Garou pode usar seu sentido de olfato para compensar completamente seus olhos. Assim, ele poderia atacar normalmente criaturas invisíveis, ou mover-se na escuridão absoluta. Um espírito-lobo ensina esse Dom.

Sistema: O Garou testa Percepção + Impulso Primitivo contra uma dificuldade determinada pelo Narrador (dependendo do quão intensos sejam os cheiros do lugar). O Narrador não deve exigir testes em todos os turnos, mas apenas quando haja alguma coisa que possa fazer com que o Garou perca o cheiro do oponente (o oponente corre pela água, eles brigam num beco fétido, etc.)

- **Senso do Sobrenatural (Nível Dois)** — O Garou pode sentir qualquer presença sobrenatural e determinar aproximadamente sua força e seu tipo. As presenças sobrenaturais podem incluir: magia, espíritos, a Wyrm, fantasmas, etc. Isto detectará vampiros, mas apenas aqueles com níveis de Humanidade abaixo de 7. Este Dom é ensinado por qualquer espírito que sirva a Gaia.

Sistema: O Garou testa Percepção + Enigmas (difículdade 6). Quanto mais sucessos forem alcançados, mais informação será obtida. Entretanto, a compreensão da informação pode requerer um teste de Inteligência + Ocultismo (a critério do Narrador).

- **Pés de Gato (Nível Três)** — Este Dom concede ao Garou a agilidade de um gato, imunizando-o contra quedas até trinta metros (ele pousa tranquilamente em pé). Ele também adquire a capacidade de se equilibrar mesmo sobre as superfícies mais escorregadias, e o grau de dificuldade de todas ações de combate que envolvam choques de corpos e engalfinhamento é reduzido em dois. Um espírito-gato ensina este Dom.

Sistema: O Garou não precisa gastar pontos ou realizar testes para esta usar este Dom. Ela se torna instintiva a todos os que o aprendem.

- **Nome do Espírito (Nível Três)** — O Garou fica apto a detectar o tipo e os níveis aproximados de Características (Fúria, Poder, etc.) de um espírito. Este Dom é ensinado por um espírito servo do totem Uktena.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Força de Vontade e testa Percepção + Ocultismo (difículdade 8).

- **Vida Animal (Nível Quatro)** — O Garou pode não apenas se comunicar com animais, como também atraí-los

e comandá-los. Caso na vizinhança não haja animais do tipo desejado, não será possível convocar nenhum. Este Dom é ensinado por qualquer espírito de animal.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Empatia com Animais (difículdade 7). Um sucesso afeta animais num raio de seis quilômetros. Cada sucesso adicional acrescenta seis quilômetros (dois sucessos indicam um raio de doze quilômetros). O efeito dura uma cena, mas o tempo pode ser prolongado pelo dispêndio de um ponto de Gnose a cada cena extra.

- **Roer (Nível 4)** — O Garou pode fortalecer suas mandíbulas ao ponto de, com o tempo, poder mastigar praticamente qualquer coisa. Além disso, elas causam mais danos durante combate. Este Dom é ensinado por um espírito-lobo.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Força de Vontade e testa Vigor + 4 contra uma dificuldade variável (3 para madeira, 6 para cabos de aço, 9 para portas de titânio). A quantidade de tempo necessária para roer através de alguma coisa deve ser determinada pelo Narrador. Quando este poder for empregado em combate, a mordida do Garou causa um dado extra de danos.

- **Dom dos Elementos (Nível Cinco)** — O Garou pode convocar a força primitiva da própria Gaia, desta forma comandando os espíritos dos elementos. O Garou pode fazer os elementos aflorarem, ondularem para frente e até mesmo tragarem os inimigos. Este Dom invoca um espírito elemental, não apenas a matéria bruta dos elementos. É ensinado por um elemental.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Ocultismo (difículdade 8). Se for bem-sucedido, poderá controlar um grande volume de ar, terra ou fogo — aproximadamente 20 x 20 metros cúbicos a cada sucesso. O efeito dura uma cena.

- **Canção da Grande Fera (Nível Cinco)** — Para empregar este Dom, o Garou precisa estar nas profundezas de uma região selvagem. Desta forma ele poderá, ao uivar para o céu, convocar uma das Grandes Feras — criaturas que caminharam sobre a Terra em eras passadas. Como exemplos de feras podemos citar o Sasquatch (Pé-Grande), ou Willawau (coruja gigante), o Yeti, os grandes tubarões megalodontes que no passado longínquo viveram nos oceanos, e outras criaturas lendárias. É até mesmo criaturas mais improváveis. (Quem sabe? No Congo há rumores de dinossauros que sobreviveram até hoje...) O Dom é ensinado por um espírito da Natureza.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Instinto Primitivo (difículdade 9). Mais sucessos aumentam a disposição da Fera.

Dons de Augúrio

Esses Dons representam os segredos revelados por Luna aos Filhos de Gaia. Ela ordenou aos seus servos que ensinassem seus vários truques aos Garou, concedendo-lhes capacidades místicas para serem usadas a serviço de Gaia.

Ragabash

Os Ragabash são conhecidos entre os Garou como grandes trapaceiros. Seus Dons envolvem furtividade e roubo,

pois é durante a escuridão de uma noite sem lua que atividades como essas funcionam melhor. Luna concedeu aos Luas Novas a habilidade de quebrar as regras.

• **Embaçamento da Própria Forma (Nível Um)** — A forma do Garou torna-se borrada e tremeluzente, o que lhe permite passar pelos outros sem ser notado. Porém, depois que o Garou tiver sido visto, o Dom será anulado até que a pessoa que o viu seja distraída de novo. Este Dom é ensinado por um espírito dos camaleões.

Sistema: O Garou testa Manipulação + Furtividade (dificuldade 8). Cada sucesso aumenta em um as dificuldades de todos os testes de Percepção realizados para detectá-lo.

• **Abrir Objetos (Nível Um)** — Munido deste Dom, o Garou pode abrir praticamente qualquer tipo de dispositivo fechado ou trancado. É ensinado por um espírito-guaxinim.

Sistema: O Garou testa Gnose (dificuldade igual ao nível local da Membrana).

• **Simular Cheiro de Água Corrente (Nível Um)** — O Garou pode disfarçar completamente o seu cheiro, tornando a si mesmo virtualmente impossível de ser rastreado. Este Dom é ensinado por um espírito-raposa.

Sistemas: As dificuldades de todos os testes para rastrear o Garou são aumentadas em dois. Este Dom se torna uma capacidade intrínseca para o Garou que o aprende. Ele não precisa gastar pontos para fazer testes.

• **Gerar Ignorância (Nível Dois)** — Permanecendo imóvel, o Garou pode tornar-se absolutamente invisível a todos os sentidos, espíritos ou dispositivos de vigilância. Este Dom é ensinado por um espírito-camaleão.

Sistema: O Garou testa Destreza + Furtividade (dificuldade 7); cada sucesso subtrai um sucesso dos testes Percepção + Prontidão dos indivíduos que estiverem procurando o personagem. Se ninguém estiver fazendo isso, então um sucesso indica ocultação absoluta.

• **Sentir a Presa (Nível Dois)** — Caso o personagem conheça qualquer coisa sobre a sua presa, poderá rastreá-la com a mesma velocidade que pode viajar. Este sentido infalível de direção opera em qualquer parte, sendo usado para localizar espíritos através da Umbra, assim como para achar seres terrestres. O Dom é ensinado por um espírito-cachorro ou por um espírito-lobo.

Sistema: Não é necessário nenhum teste, a não ser que o alvo esteja se escondendo. Neste caso deve-se fazer um teste de Percepção + Enigmas contra uma dificuldade igual a Raciocínio + Furtividade do alvo. Caso o alvo seja um espírito, a dificuldade será igual à Gnose do espírito.

• **Induzir Esquecimento (Nível Dois)** — O Ragabash não apenas é um ladrão de primeira, como também suas vítimas nunca descobrem que foram roubadas. Se o personagem for bem sucedido ao roubar alguma coisa, a sua vítima esquecerá que um dia possui o objeto. O Dom é ensinado por um espírito-rato.

Sistema: O Garou precisa obter três sucessos num teste de Raciocínio + Furtividade (dificuldade igual a Inteligência da vítima + Manha).

• **Gremlins (Nível Três)** — O Garou pode fazer com que um dispositivo tecnológico funcione mal, bastando apenas tocá-lo. O uso deste Dom intimida o espírito que habita

o dispositivo e que provoca seu funcionamento. Se o Garou conseguir aterrorizar o espírito, ele fugirá do dispositivo, danificando-o permanentemente. Este Dom é ensinado por um Gremlin, um tipo de espírito da Wyld que gosta de quebrar coisas.

Sistema: O Garou testa Manipulação + Intimidação; a dificuldade é determinada pela complexidade do objeto (veja abaixo). Quanto mais sucessos o Garou obtiver, mais o dispositivo será danificado. Cinco sucessos danificam permanentemente o dispositivo (o espírito fugiu). Uma boa interpretação pode garantir um a três dados adicionais a critério do Narrador.

Instrumento	Dificuldade
Computador	4
Fone	6
Automóvel	8
Faca	10

• **Abrir Ponte da Lua (Nível Três)** — O Garou possui a habilidade de abrir uma Ponte da Lua com ou sem a permissão do totem desse caern. Este Dom é ensinado por uma Lua.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose. Consulte a seção *Ritual de Abertura de Ponte*, para obter mais informações. A distância máxima que pode ser coberta através de uma Ponte da Lua é de 1.600 quilômetros.

• **Bênção da Lua (Nível Quatro)** — Quando a lua está visível no céu noturno, a prata se recusa a causar ferimentos graves nos Garou. E se a lua estiver cheia, as armas poderão voltar-se contra aqueles que as manejaram contra o personagem. Este Dom é ensinado por uma Lua.

Sistema: Para cada golpe contra o Garou, o manejador da arma precisa lançar três dados extras no ataque; esses dados são lidos apenas para checar as falhas críticas. O Garou pode absorver e regenerar a prata como se ela causasse danos normais, mas apenas quando a lua estiver visível, o que significa que durante a lua nova o Garou permanece vulnerável.

• **Fragilizar Corpos (Nível Quatro)** — Com este Dom um Garou pode jogar uma maldição devastadora sobre o corpo do oponente, fazendo com que ele se enfraqueça ou que fique paralizado. Muitos consideram o uso deste poder sobre um inimigo uma declaração de guerra sem tréguas. Este Dom é ensinado por um Espírito da Dor ou por um Espírito das Doenças.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Gnose; este teste é resistido por um teste de Gnose do alvo. A dificuldade do Garou é a Força de Vontade do oponente, enquanto a dificuldade da vítima é a Gnose do Ragabash. Cada sucesso obtido pelo Ragabash lhe permite remover um ponto de quaisquer dos Atributos Físicos da vítima. O efeito é permanente, embora a vítima possa restaurar esses atributos mediante experiência. Este Dom pode ser usado apenas uma vez por cena contra um determinado oponente.

• **Roubar Poderes (Nível Cinco)** — O Garou pode roubar os poderes de outros personagens e usá-los para seu proveito. Esses poderes podem ser Dons Garou, Encantamentos de espíritos, Disciplinas vampíricas, Esferas dos magos, etc. Este Dom, obviamente, é ensinado por um Espírito-Gralha.

Sistema: O Garou precisa obter três sucessos num teste de Raciocínio + Furtividade (a dificuldade é igual à Força

de Vontade do alvo). Se for bem-sucedido, ele pode usar o poder especificado durante cada turno subsequente, bastando para isso gastar um ponto de Gnose.

- **Violação (Nível Cinco)** — Os poucos Garou que conhecem o segredo da Violação também conhecem o ódio e a repulsa dos outros. Este poder requer que o Garou estabeleça contato físico com o indivíduo-alvo, contato depois do qual a vítima sentirá um profundo sentimento de desonra. Para aprender este Dom, o Garou precisa confrontar um espírito maligno (não necessariamente um Maldito) em combate espiritual. Se o Garou sair vitorioso, poderá arrancar dele o conhecimento deste Dom.

Sistema: O Garou testa Manipulação + Instinto Primitivo (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Durante o turno seguinte, e por um número de turnos equivalente ao número de sucessos, a vítima não pode gastar Fúria ou Força de Vontade. Além disso, as dificuldades de todos os testes de Força de Vontade são aumentadas em dois pontos, enquanto as dificuldades dos Testes de Fúria são reduzidas em dois pontos (a vítima pode não ser capaz de direcionar sua raiva, mas, definitivamente, pode senti-la).

Theurge

Sendo os videntes dos Garou, os Theurges possuem um conhecimento profundo sobre a Umbra e seus habitantes. Este Dom possibilita ao Theurge controlar espíritos ou mesmo devastar a inteligência dos outros. A Lua Crescente é dotada de grande poder, que pode ser usado para o bem ou para o mal.

- **Toque da Mãe (Nível Um)** — O Garou é capaz de sarar os ferimentos dos outros, sejam agravados ou não, simplesmente colocando as mãos sobre a área afligida. O Garou não pode curar a si mesmo com este Dom. O Dom é ensinado por um espírito-unicórnio.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Inteligência + Medicina (dificuldade igual à Fúria do indivíduo ferido, ou 6 para os não-Garou). Cada sucesso cura um Nível de Vitalidade. Até mesmo as cicatrizes de batalha podem ser curadas desta forma, mas isto precisa ser feito na mesma cena que a cicatriz foi obtida e requer que se gaste um ponto de Gnose. Não há limite para o número de vezes que o Dom pode ser usado numa pessoa, mas cada uso requer um ponto de Gnose.

- **Sentir a Wyrms (Nível Um)** — Como o Dom de Nível Um dos Impuros.

- **Comunicação com Espíritos (Nível Um)** — Este Dom possibilita aos Garou que se comuniquem com os espíritos que encontrarem. Desta forma o Garou é capaz de se dirigir aos espíritos, queiram eles ou não. É claro que (normalmente) nada impede o espírito de ir embora. O Dom pode ser ensinado por qualquer espírito.

Sistema: Depois de aprendido, este Dom possibilita aos Garou que compreendam os espíritos intuitivamente. Mas alguns espíritos (como os Malditos), nem sempre podem ser entendidos.

- **Comandar Espíritos (Nível Dois)** — O personagem pode manipular os espíritos que encontrar, ordenando-lhes comandos simples esperando sua cooperação. Embora o

Garou não possa usar este Dom para convocar os espíritos pelo nome, pode interagir com aqueles que encontrar. O Dom é ensinado por qualquer avatar Incarna.

Sistema: O Garou precisa gastar um ponto de Força de Vontade e testar Carisma + Liderança (a dificuldade é igual à Gnose do espírito). Cada comando subsequente requer o gasto de outro ponto de Força de Vontade. Atenção: o Garou não pode ordenar que os espíritos deixem as áreas nas quais foram aprisionados. Para isso é preciso um Dom do Exorcismo (veja adiante).

- **Nome do Espírito (Nível Dois)** — Como o Dom de Nível Três dos Lupinos.

- **Visões (Nível Dois)** — Quando há perigo à sua volta, ou quando ocorrem eventos importantes, o Garou repentinamente tem visões. Os seus sonhos são assombrados por imagens do ancião Cainita que o está perseguindo; o Garou começa a ver símbolos da Wyrms em toda parte; o próprio céu se abre para mostrar-lhe imagens das batalhas gloriosas que estão por vir. Este Dom é ensinado por um espírito-corvo.

Sistema: A melhor forma de interpretar esses sinais é através da interpretação, mas o Narrador pode mandar que o Garou teste Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7), caso seja apropriado.

- **Exorcismo (Nível Três)** — Este é o Dom de expulsar espíritos, estejam eles presos voluntariamente ou não ao lugar ou objeto. O Dom é ensinado por um avatar Incarna.

Sistema: Caso um espírito se recuse a partir, o personagem precisará fazer um teste de Manipulação + Intimidação (a dificuldade é igual à Força de Vontade do espírito). Caso o espírito esteja aprisionado em sua morada (ou num fetiche), o Exorcista realizará um teste de Raciocínio + Lábios (dificuldade 8) e precisará obter mais sucessos do que os conseguidos pelo carcereiro ao aprisionar o espírito.

- **Percepção do Invisível (Nível Três)** — O mundo ao redor dos Garou está cheio de espíritos, e não há quem tenha mais consciência disso que os Theurges. Os Garou que possuam Percepção do Invisível mantêm-se constantemente cientes dos espíritos que os cercam, podendo interagir facilmente com eles. Embora a maior parte do que ocorre não seja digno de atenção, o Garou ficará ciente de qualquer mudança dramática. Este Dom é ensinado por qualquer espírito.

Sistema: Se a Parada de Dados de Gnose do Garou for igual ou superior ao nível local da Película, ele poderá ver automaticamente a Umbra. Do contrário, precisará romper a Película, através de um teste de Percepção + Ocultismo (a dificuldade será o nível local da Película). Exige-se apenas um sucesso. O efeito dura uma cena inteira ou até que o personagem entre numa área de nível mais alto de Película.

- **Captura à Distância (Nível Quatro)** — O Garou pode pegar coisas na Umbra sem sair do mundo físico e no mundo físico sem sair da Umbra, sendo que nos dois casos ele não precisa dedicar esses objetos a si mesmo (consulte *Ritual da Dedicção do Talismã*). Usando esse Dom também é possível alcançar humanos e animais, com ou sem a aprovação deles. Os Garou costumam usar este poder para carregar Parentes leais durante expedições pela Umbra ou para

curar o corpo ou a alma de Parentes em Clareiras místicas.

Sistema: O Garou precisa agarrar o objeto ou a pessoa que deseja levar para o mundo espiritual. Ele precisa gastar uma determinada quantidade de pontos de Força de Vontade: um para objetos pequenos, dois para objetos médios (espadas, etc.) e três para objetos grandes (incluindo pessoas). Ele faz o teste usual de Gnose para romper a Película e percorrer atalhos; caso seja bem sucedido, tanto ele quanto o objeto ou pessoa desejada passam para a Umbra. Um alvo relutante pode resistir com um teste de Força de Vontade; cada sucesso subtrai um ponto dos sucessos do Garou. Um Garou tentando raptar uma vítima precisa obter pelo menos três sucessos em seu teste de Gnose.

Qualquer pessoa levada para a Umbra, a não ser que possua a capacidade de percorrer atalhos, precisa confiar no Garou para escapar, ou então achar uma área de Película muito fina, como um caern. Para que uma vítima consiga sair sozinha, o nível da Película precisa ser de 3 ou menos. Se a vítima sair, não poderá reentrar na Umbra, não importa qual seja o nível da Película.

• **Drenagem Espiritual (Nível Quatro)** — O Garou pode sugar poder de um espírito para aumentar sua própria capacidade. O Dom é ensinado por um espírito servo do totem dos Uktena.

Sistema: Caso o Garou seja bem sucedido numa disputa de Gnose enquanto estiver combatendo um espírito, este perde um ponto de Poder por sucesso durante o restante da cena. Para cada dois pontos drenados, o Garou adquire um ponto temporário de Força de Vontade, mas perde qualquer ponto que exceda seu máximo no final da cena.

• **Argumento Definitivo de Lógica (Nível Quatro)** — Aqueles que falarem com o Garou saem convencidos de alguma coisa que normalmente jamais acreditariam. Se o Garou for bem sucedido, poderá levar o alvo a acreditar implicitamente em um aspecto da existência (verdadeiro ou falso) — desde o “fato” de que o sol gira em torno da Terra até o “dogma” de que o lobo é inofensivo por natureza. Este Dom é ensinado por um espírito-coiote.

Sistema: O Garou precisa obter três sucessos num teste de Manipulação + Atuação (a dificuldade é igual a Raciocínio + Enigmas do alvo).

• **Lobotomia Animal (Nível Cinco)** — Apenas com um pensamento, o Garou pode fazer a mente de seu oponente regredir até uma condição animalesca, destruindo com isso sua inteligência. Este Dom é ensinado por um espírito servo do totem Grifo.

Sistema: O Garou gasta Gnose (veja adiante) e faz um teste de Raciocínio + 3 (máximo 10). Se ele for bem sucedido, poderá destruir permanentemente o Atributo Inteligência de um alvo. É preciso gastar dois pontos de Gnose para cada ponto de Inteligência destruído, e o Garou não pode destruir mais pontos do que o número de sucessos que ele obtém. Além disso, o alvo começa a agir mais bestialmente a cada ponto removido.

• **Moldagem de Espírito (Nível Cinco)** — O Garou pode alterar propositalmente a forma de um espírito. Este Dom é ensinado por um espírito Quimérico.

Sistema: O Garou precisa sobrepujar o espírito num teste

de Gnose contra Gnose. A dificuldade é baseada no que o personagem tenta conseguir (veja adiante), enquanto a dificuldade do espírito é a Gnose do Garou.

Mudança	Dificuldade
Características (Força de Vontade, Fúria, Gnose; um ponto mudado por sucesso)	6
Disposição (Amigável, Neutro, Hostil)	8
Tipo (Natural, Elemental, Maldito, etc.)	10

Filodox

Os Filodox são os juízes da sociedade Garou, os caciques cujas decisões determinam o futuro de uma seita. Seus Dons lhes permitem discernir a verdade da ficção, comandar outros e invocar a sabedoria racial. Os Meia Luas percorrem eternamente uma trilha entre os extremos de Fúria e Liderança.

• **Resistência a Dor (Nível Um)** — Através da força de vontade, o Garou consegue ignorar a dor de seus sofrimentos e continuar agindo normalmente. Este Dom é ensinado por um espírito-urso.

Sistema: Gastando um ponto de Força de Vontade, o Garou pode ignorar quaisquer penalidades devidas a ferimentos até o final da cena.

• **Faro para a Forma Verdadeira (Nível Um)** — Este Dom permite aos Garou determinar o que um objeto ou indivíduo realmente é. Esta informação é conduzida como uma sensação olfativa — é realmente um cheiro da natureza do alvo. Este Dom pode ser ensinado por qualquer servo de Gaia.

Sistema: O Garou pode dizer automaticamente quando alguém é um lobisomem, e pode detectar vampiros e fadas

com um teste de Percepção + Instinto Primitivo (dificuldade 8). Até mesmo os magos podem ser detectados (dificuldade 9).

• **Verdade de Gaia (Nível Um)** — Sendo juízes da Lítania, os Filodox possuem a habilidade de sentir se o que os outros dizem é verdade ou mentira. Este Dom é ensinado por um espírito-falcão.

Sistema: O Garou faz um teste de Inteligência + Empatia (a dificuldade é igual à Manipulação + Lábia do objetivo). Este Dom revela apenas se o indivíduo-alvo está falando a verdade ou mentiras.

• **Chamado do Dever (Nível Dois)** — O Garou pode convocar espíritos se conhecer seus nomes, podendo também ordenar-lhes um único comando. Depois disto, os espíritos partirão. Pode-se descobrir os nomes dos espíritos ou através de conhecimento pessoal ou do Dom Nome do Espírito (Lupinos e Theurge). Este Dom é ensinado por um avatar Incarna.

Sistema: O Garou testa Carisma + Liderança (a dificuldade é a Força de Vontade do espírito). Se o Garou gastar um ponto de Gnose, poderá convocar todos os espíritos num raio de seiscentos metros para protegê-lo ou ajudá-lo, mesmo se não conhecer seus nomes.

• **Reis dos Animais (Nível Dois)** — Animais específicos, geralmente aqueles com os quais o Garou se associa, atendem seus comandos por vontade própria e sem restrições. Eles o compreendem e desejam ajudá-lo. O Dom é ensinado por um espírito-Leão ou um espírito-Falcão.

Sistema: O alvo precisa se encontrar a uma distância de trinta metros, e o Garou testa Carisma + Empatia com Animais contra uma dificuldade baseada em seu relacionamento com o animal (veja adiante). Este poder funciona apenas com um animal por vez, e não atrai animais para onde o Garou está. (Consulte o Dom de Nível Quatro dos Lupinos: *Vida Animal*).

Relacionamento com o animal	Dificuldade
São irmãos de criação	3
Você cuida do animal e o alimenta	6
São estranhos	8
Ele é Hostil	10

• **Determinação (Nível Dois)** — Alguns Garou possuem uma certeza tão grande quanto à natureza de sua posição na matilha, na tribo e no mundo que podem recorrer a essa determinação em momentos de necessidade. O Garou pode recorrer às suas reservas mais profundas de determinação. Este Dom é ensinado por um espírito-lobo.

Sistema: Uma vez por cena, quando o personagem sente que precisa de Força de Vontade, pode fazer um teste de Vigor + Rituais (dificuldade 7). Para cada dois sucessos, recupera um ponto de Força de Vontade até atingir o seu máximo.

• **Descobrir Calcanhar de Aquiles (Nível Três)** — Os Filodox mantêm uma harmonia com ou outros bem maior que a maioria dos Garou. Uma percepção que pode ser usada contra seus inimigos. Apenas observando o estilo de luta de um oponente, o Garou pode determinar seus pontos fortes e seus pontos fracos. O Dom é ensinado por um espírito-cobra ou um espírito da Wyld.

Sistema: O Garou testa Percepção + Briga (dificuldade 8). Ele pode dividir uma quantidade de dados equivalente

aos seus sucessos entre seus testes de ataque e danos. Este Dom pode ser usado apenas contra um determinado inimigo uma vez por cena, sendo que os benefícios são perdidos no final da cena. Para usar este Dom, o Garou precisa se concentrar durante um turno inteiro.

• **Sabedoria das Antigas Tradições (Nível Três)** — Todos os Garou possuem uma conexão natural com seus ancestrais, uma forma de consciência racial acessível mediante concentração intensa. Ao acessar essas memórias profundas, o Garou pode se recordar de fatos e conhecimento antigos. O Dom é ensinado por um espírito ancestral do Garou.

Sistema: O Garou precisa meditar durante um período de tempo curto, concentrando-se no passado. Em seguida testa Gnose (dificuldade 9, -1 para cada ponto de Vida Passada possuído pelo personagem).

• **Imposição (Nível Quatro)** — O Garou impõe uma presença tão forte que os indivíduos que encontra se submetem imediatamente a ele. Se o Garou for bem sucedido num teste de vontade, dominará seu oponente, fazendo os humanos caírem de joelhos, os lobos se sentarem sobre as patas, etc. Este Dom é ensinado por um espírito-leão ou por um espírito-lobo.

Sistema: O Garou precisa obter um mínimo de três sucessos a mais que o oponente num teste resistido de Força de Vontade.

• **Faro para Grandes Distâncias (Nível Quatro)** — O Garou pode concentrar todos os seus sentidos em um único ponto (mesmo um local da Umbra) o qual conheça, não importa o quão distante ele esteja. O Garou sente o local de um ponto de vista a partir do meio da área que está sendo perscrutada. O Dom é ensinado por um espírito-pássaro.

Sistema: O Garou testa Percepção + Enigmas (dificuldade 8). Se o ponto for na Umbra, a dificuldade é 8 ou o nível local da Película (o que for maior).

• **Mesmerizar (Nível Cinco)** — A mesmerização é usada para obrigar os outros indivíduos a atenderem as ordens do Garou, embora não seja capaz de obrigá-los a agir contra seus instintos básicos. Assim, o Garou pode enviar um grupo numa missão de busca, mas não pode fazer seus membros tentarem matar uns aos outros — a não ser que sejam psicóticos ou lobisomens. O Dom é ensinado por um avatar Incarna.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Liderança (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). No caso de um grupo, a dificuldade é a Força de Vontade mais alta entre seus membros.

• **Parede de Granito (Nível Cinco)** — Os Filodox mantêm um relacionamento mais forte com os elementais da terra que os outros Garou, pois assim como a terra defende aqueles que a habitam, os Filodox defendem as tradições de seu povo. Enquanto estiver em contato com terra ou rocha, um Filodox pode invocar uma parede para se proteger. Esta parede se moverá com o Garou, defendendo-o de todos os ângulos. Este Dom é ensinado por elementais da terra.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose. A parede mede três metros de altura, dois metros de comprimento e um metro de espessura. Ela pode absorver danos como se possuísse 10 dados, e é preciso abater 10 Níveis de Vitalidade para penetrá-la em qualquer ponto. A parede dura por

uma cena ou até ser liberada para a terra pelo Garou.

Galliard

Os Galliard são os bardos e cantores dos Garou. Seus Dons permitem que tenham os sonhos dos outros ou levem um antagonista à Fúria. Enquanto os outros Garou podem enganar os olhos ou vencer no corpo a corpo, os Galliard são capazes de tocar as emoções dos outros como se manipulassem as cordas de uma harpa.

• **Comunicação com Animais (Nível Um)** — O Garou pode falar com os animais, desde pombos no parque até castores e peixes. O Dom não altera as reações básicas dos animais — um tigre faminto ainda está faminto e pode atacar. Este Dom é ensinado por um espírito da Natureza.

Sistema: O Garou testa Vigor + Empatia com Animais (dificuldade 6). Este teste precisa ser feito para cada tipo de animal e para cada encontro.

• **Chamado da Wyld (Nível Um)** — o Garou pode convocar os outros através de seu uivo. Os Garou que se encontrem muito além do alcance da audição sentirão o Chamado e poderão atendê-lo. Este Dom pode aumentar o efeito de qualquer dos uivos normais dos Garou (veja *Uivos*). Este uivo pode também ser emitido para convocar um Garou específico para uma assembléia. Por fim, o Chamado da Wyld costuma ser usado no começo de disputas e outros eventos, para revigorar o Garou. Este Dom é ensinado por um espírito-lobo.

Sistema: O Garou testa Vigor + Empatia (dificuldade 6). O número de sucessos determina a que distância o chamado pode ser ouvido e o quanto ele comove aqueles que o escutam. Os efeitos são determinados pelo Narrador, mas devem ser ligados ao tipo de uivo e ao intento do Garou. Alguns exemplos: cada dois sucessos conferem aos personagens envolvidos numa disputa dados extras em suas Paradas de Dados; os agentes da Wyrn são distraídos pelo chamado e suas dificuldades são aumentadas temporariamente; todos os Garou na área não hesitam em responder ao Chamado de Socorro do Garou.

• **Comunicação Telepática (Nível Um)** — Mediante a criação de sonhos enquanto em vigília, o Garou pode colocar quaisquer personagens escolhidos em comunicação silenciosa. O Dom é ensinado por um Quimérico.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Força de Vontade por ser senciante escolhido e, caso o ser resista, faça um teste de Manipulação + Expressão (a dificuldade é a Força de Vontade da vítima). Todos os indivíduos incluídos no sonho podem interagir normalmente através da Comunicação Telepática, embora não possam infligir danos através dela. Seus corpos verdadeiros ainda são capazes de agir, embora todas as Paradas de Dados sejam reduzidas em dois pontos. A Comunicação Telepática é interrompida quando todos os participantes concordarem com seu término, ou no turno no qual o Galliard fracassar num teste contra um membro relutante. Os seres afetados precisam estar no campo de visão do Garou.

• **Chamado da Wyrn (Nível Dois)** — Este Dom perigoso atrai criaturas da Wyrn. É usado para criar uma emboscada ou para tirar presas de seus esconderijos. Este Dom

pode ser ensinado por qualquer espírito servo de Gaia.

Sistema: O Garou faz um teste resistido de Manipulação + Atuação contra a Força de Vontade da criatura da Wyrn (a dificuldade de ambos os testes é 7). Caso a criatura da Wyrn perca a disputa, ela atenderá ao chamado do Garou.

• **Distrações (Nível Dois)** — O Garou pode emitir ganidos, latidos e uivos incômodos para distrair a atenção de seu alvo. Este Dom é ensinado por um espírito-coiote.

Sistema: O Garou faz um teste resistido de Raciocínio + Manipulação (a dificuldade é a Força de Vontade da vítima). Cada sucesso subtrai um ponto da Parada de Dados do alvo durante o turno seguinte.

• **Comunicação Onírica (Nível Dois)** — O Garou entra no sonho de outro indivíduo e pode desta forma afetar o curso desse sonho. Ele não precisa estar em nenhum lugar próximo ao alvo, mas precisa conhecer ou ter visto o sonhador. Este Dom é ensinado por um Quimérico.

Sistema: O Garou testa Raciocínio + Empatia (dificuldade 8). Caso o sonhador acorde enquanto o Garou ainda estiver dentro do sonho, ele é expelido do mundo dos sonhos e perde um ponto de Gnose.

• **Olho de Cobra (Nível Três)** — Com apenas um olhar, o Garou é capaz de fazer qualquer um passar para o seu lado. Este Dom é ensinado por um espírito-cobra.

Sistema: O Garou testa Aparência + Enigmas (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). O Garou precisa de três sucessos para fazer o alvo passar para o seu lado. Menos de três sucessos ainda garantem que a vítima se mova na direção certa.

• **Canção da Fúria (Nível Três)** — Este Dom liberta a Fera nos outros, forçando os Garou a mudarem para a forma Crinos. Este Dom é ensinado por um espírito-carcaju ou por um espírito-lobo.

Sistema: O Garou testa Manipulação + Liderança (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Cada sucesso induz a vítima a ser tomada pela fúria durante um turno.

• **Andarilho da Ponte (Nível Quatro)** — Os Galliard possuem a capacidade de criar pequenas Pontes da Lua através das quais possam viajar sozinhos. O Garou viaja entre os extremos desta Ponte da Lua a um por cento do tempo que levaria para percorrer a mesma distância normalmente, o que lhe permite desaparecer da frente de um inimigo e reaparecer instantaneamente atrás dele. Mas atenção: essas Pontes da Lua não são protegidas por Luna e ocasionalmente atraem o interesse de criaturas espirituais; esses seres costumam seguir os Garou para o mundo físico. O Dom é ensinado por um Luna.

Sistema: O Garou gasta permanentemente um ponto de Gnose durante a criação da ponte, caso no qual ela dura até a próxima lua cheia. A distância máxima que pode ser percorrida pela Ponte é o equivalente em quilômetros ao dobro da Gnose do Garou.

• **Teatro de Sombras (Nível Quatro)** — O Garou cria histórias interativas nas quais os outros tomam parte, querendo ou não. Normalmente este poder costuma ser usado em assembléias, permitindo que os lobisomens interpretem os personagens de velhas histórias. Contudo, este Dom também pode ser usado em lobisomens relutantes, forçando-os

a participar de uma história à escolha do Garou. Este Dom é ensinado por um Espírito-Ancestral.

Sistema: Ao usar este Dom em indivíduos relutantes, o Garou precisa gastar um ponto de Gnose e obter três sucessos num teste de Manipulação + Atuação (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Se for bem sucedido, o jogador pode contar uma história e forçar a vítima a agir exatamente como o personagem da história age. Este efeito dura um turno para cada ponto de Gnose gasto.

• **Materialização de Sonhos (Nível Cinco)** — Um Garou com este Dom pode dar vida à imaginação, criando um Ser Onírico a partir da substância de seus pensamentos. Este Dom é ensinado por um Quimérico.

Sistema: O Garou faz um teste prolongado de Inteligência + Atuação (dificuldade 8). Ele pode criar qualquer forma de vida que puder imaginar, atribuindo a ela um ponto de Características para cada sucesso obtido no teste. O Garou pode levar o tempo que quiser para formar a criatura, acumulando sucessos de turno para turno, mas depois de parar, o Ser Onírico assume uma forma, o que requer que o Garou gaste Gnose para mantê-lo manifestado. O custo é de um ponto por cena, caso o Ser Onírico permaneça relativamente inativo (como ao limpar a casa do Garou ou ficar sentado no telhado como se fosse um gárgula), ou um ponto por turno caso o ser trave combate. Falhas críticas manifestam um Ser Onírico incontrolável (e freqüentemente hostil). Essas criaturas descontroladas não custarão Gnose, mas permanecerão o tempo que desejarem.

• **Jogos da Mente (Nível Cinco)** — Os outros lobisomens acusam com freqüência os Galliard de serem manipuladores e de brincarem com as emoções, mas aqueles Garou com o Dom dos Jogos da Mente farão isso melhor que ninguém. O Galliard pode mudar e controlar as emoções daqueles com quem fala. Ele poderia levar alguém a se apaixonar por ele (isso não durará, e o amor da vítima se transformará num justificado ressentimento) ou levar outro a se tornar amigo dele (mais uma vez, isso não durará, embora uma amizade genuína possa vir a nascer). Este Dom é ensinado por um espírito-coiote.

Sistema: O Garou testa Manipulação + Empatia (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Os sucessos permitem que o Garou manipule as emoções de mais de um indivíduo. Quanto mais sucessos forem obtidos, mais rapidamente as emoções se manifestam e mais fortemente elas são sentidas. O Narrador deve premiar o Galliard com dados extras se ele interpretar extremamente bem este Dom.

Ahroun

O Ahroun é o guerreiro de Gaia, sua besta da guerra contra a Wyrn. Os Dons dos Ahroun oferecem ao Garou o poder de combate necessário para enfrentar as criaturas mais corruptas na Tellurian.

• **Inspiração (Nível Um)** — Os outros lobisomens costumam eleger os Ahroun como líderes nas situações de combate. Uma das razões para isso é o Dom da Inspiração. O Garou com este Dom concede aos seus irmãos determinação e fúria bem direcionadas. Este Dom é ensinado por um espírito-lobo ou por um espírito-leão.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose. Os colegas recebem automaticamente um sucesso em qualquer teste de Força de Vontade feito durante a cena. Atenção: este Dom não afeta o seu possuidor.

• **Garras Afiadas (Nível Um)** — O Garou pode tornar suas garras afiadas como navalhas. Este Dom é ensinado por um espírito-Gato ou por um espírito-Lobo.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Fúria e leva um turno para afiar suas garras numa superfície dura, como uma pedra. A partir daí os ataques com garras usam um dado adicional de danos durante o restante da cena.

• **O Toque da Queda (Nível Um)** — Este Dom possibilita ao Garou derrubar seu oponente com um toque. Este Dom é ensinado por qualquer espírito aéreo.

Sistema: O Garou testa Destreza + Intimidação (a dificuldade é o Vigor + Esportes do oponente). Um único sucesso manda a vítima para o chão.

• **Sentir Prata (Nível Dois)** — Os Ahroun são os lobisomens que menos temem os humanos, mas mesmo os maiores Garou podem ser abatidos por armas de prata. Sendo capazes de sentir a prata, os Ahroun sabem quando precisam se preocupar. O Dom é ensinado por um Luna.

Sistema: O Garou testa Percepção + Instinto Primitivo (dificuldade 7). Se for bem-sucedido, ele pode detectar a presença de prata. Três sucessos lhe possibilitam apontar a localização da prata.

• **Espírito da Batalha (Nível Dois)** — Os Garou podem optar atacar primeiro em qualquer turno, a despeito de qual seja o resultado de seu teste de Iniciativa. O Dom é ensinado por um espírito-gato.

Sistema: Este Dom não requer um custo de pontos ou um teste, mas pode-se gastar Gnose para adquirir velocidade extra. Caso mais de um combatente possua este Dom, aquele que gastar a maior quantidade de Gnose será o primeiro a atacar. Se ambos (todos?) gastarem a mesma quantidade, realizam suas primeiras ações simultaneamente.

• **Medo Verdadeiro (Nível Dois)** — Os Ahroun podem demonstrar a verdadeira extensão de seu poder paralisando, de puro terror, um determinado inimigo durante alguns turnos. Este Dom é ensinado por um espírito associado ao medo.

Sistema: O Garou testa Força + Intimidação (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Cada sucesso que ele alcança acua o inimigo por um turno; a vítima não pode atacar. Ela pode se defender e agir normalmente (mas estará realmente assustado).

• **Coração da Fúria (Nível Três)** — O Garou pode proteger-se contra a raiva, suprimindo sua fúria e criando um bloqueio mental contra os frenesis explosivos de sua raça. No fim das contas, a fúria acabará alcançando-o, de modo que ele precisa extravasá-la antes que ela o faça perder o controle. Este Dom é ensinado por um espírito-leão ou por um espírito-lobo.

Sistema: O Garou testa Força de Vontade (a dificuldade é a sua própria Fúria — permanente, não temporária). A cada dois sucessos a dificuldade de frenesi do Garou para a cena aumenta em um ponto, dificultando que ele seja tomado pela fúria. Porém, depois dessa cena serão lembradas

tristezas e mágoas do passado, enchendo novamente de dor o coração e a alma do Garou; ele precisa gastar um ponto de Força de Vontade ou fazer imediatamente um teste de frenesi com um nível de dificuldade normal.

- **Garras de Prata (Nível Três)** — O Garou pode transformar suas garras em prata, fazendo dele o terror dos lobisomens no campo de batalha. Este Dom é ensinado por um Luna.

Sistema: O Garou testa Gnose (dificuldade 7). Todos os ferimentos feitos com as garras infligem danos agravados, que não podem ser absorvidos pelo Garou. Enquanto o Garou estiver manifestando as garras, ele sofrerá agonias terríveis. A cada turno ele obtém um ponto de Fúria automático; além disso, todos os testes que não sejam de combate têm seu grau de dificuldade aumentado em um ponto, devido à distração. Quando os pontos de Fúria excederem os pontos de Força de Vontade, o Garou terá de fazer um teste para evitar o frenesi.

- **Mordida de Ferro (Nível Quatro)** — O Garou pode cerrar suas mandíbulas fortemente, prendendo o adversário e libertando-o apenas quando quiser. O Dom é ensinado por um espírito-lobo.

Sistema: Depois de obter sucesso num ataque de mordida, gastando um ponto de Fúria, o Garou torna a mordida inescapável. Para cada turno subsequente no qual o lobisomem optar por manter a mordida, ele faz um teste de ataque de mordida (dificuldade 3). Embora o inimigo possa fazer um teste de Força normal para se livrar da mordida, o Garou pode adicionar metade de sua Força de Vontade à sua Parada de Dados.

- **Atiçando a Fornalha da Fúria (Nível Quatro)** — O Garou é especialmente conectado à sua raiva interior. Ele não mantém mais controle que os outros, mas simplesmente está mais habituado a usar sua Fúria. Este Dom é ensinado por um espírito-carcaju.

Sistema: O Garou recupera um ponto de Fúria se sofrer uma quantidade de dano igual a um Nível de Vitalidade nesse turno, e não precisa testar frenesi. Além disso, o Garou pode gastar um ponto de Fúria por turno sem perder esse ponto. Contudo, se mais de um ponto for gasto nesse turno, ele é perdido normalmente.

- **Beijo de Hélios (Nível Cinco)** — O Garou se torna imune aos efeitos prejudiciais do fogo, embora formas artificiais, como napalm e chamas de gasolina, ainda possam feri-lo. Além disso, o Garou é capaz de inflamar certas partes de seu corpo e mantê-las em chamas durante períodos prolongados. O mais comum é que o Garou inflame sua juba durante rituais, mas ele também podem acender garras, mandíbulas — o que quiser. Essas chamas são aproximadamente tão intensas quanto as de uma tocha. Este Dom é ensinado por um elemental do fogo ou por um espírito do Sol.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose. Chamas artificiais (como napalm e chamas de gasolina) causam metade do dano. Os efeitos duram uma cena.

- **Vontade Inabalável (Nível Cinco)** — Se fosse preciso, um Garou seguiria um Ahroun dotado com Vontade Inabalável até os portões do inferno. Os lobisomens com este Dom inspiram seus camaradas com sua própria força

de vontade. Este Dom é ensinado por um espírito-lobo ou por um avatar Incarna.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Força de Vontade e testa Carisma + Liderança (dificuldade 8). Cada sucesso atribui um ponto de Força de Vontade a todos os aliados do Garou num raio de 30 metros. Esta Força de Vontade extra dura o restante da cena. Esses pontos são usados como qualquer outro. Eles podem aumentar a Força de Vontade do aliado acima do seu máximo ou mesmo acima de 10. Este Dom só pode ser usado uma vez por cena.

Dons de Tribo

Os Dons de tribo são passados adiante desde tempos imemoriais. A maioria deles é ensinada pelo totem espiritual da tribo, embora ocasionalmente um espírito aliado da tribo possa ensinar o Dom.

Cada tribo possui suas especialidades e poderes secretos, guardados cuidadosamente pelos seus anciões. Aprender sobre os Dons de outra tribo requer que os Garou estejam em bons termos com ela (pelo menos com um companheiro de matilha dessa tribo) e convençam o espírito apropriado de que usarão o Dom para o bem dos Garou, não para briguinhas inter-tribais.

Fúrias Negras

Os Dons das Fúrias Negras refletem a sua proteção dos lugares da Wyld no mundo, e instilam uma dor de mulher nos inimigos.

- **Sentidos Aguçados (Nível Um)** — Como o Dom de Nível Um dos lupinos.

- **Sentir a Wyrm (Nível Um)** — Como o Dom de Nível Um dos Impuros.

- **Maldição de Éolo (Nível Dois)** — O Garou invoca uma neblina sobrenatural e fria para cobrir a paisagem, o que enerva profundamente seus inimigos. Ele é capaz de ver através da neblina, mas os outros terão problemas em atravessá-la. O Dom é ensinado por um espírito servo de Éolo, um totem espiritual.

Sistema: O Garou testa Gnose contra uma dificuldade variável (4 em locais próximos ao mar, 6 em locais a uma distância normal do mar, 9 num deserto). A sua visão não é obstruída pela névoa, mas todos os outros têm os resultados de seus testes de Percepção reduzidos à metade. Além disso, a névoa assusta e irrita os inimigos; -1 nos testes de Força de Vontade.

- **Sentir a Presa (Nível Dois)** — Como o Nível Dois do Dom Ragabash.

- **Coup De Grace (Nível Três)** — O Garou estuda seu inimigo, procurando o melhor lugar para acertar um soco, e em seguida prepara-se para desferir um ataque devastador no turno seguinte. O Dom é ensinado por um espírito-coruja.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Força de Vontade e testa Percepção + Medicina (a dificuldade é o Vigor + Esquiva do alvo). Se for bem sucedido, o Garou dobra os dados de dano durante o golpe seguinte, assumindo que consiga acertar.

- **Agonia Visceral (Nível Três)** — O Garou transforma suas garras em lâminas cerradas e portadoras de um ve-

nenho mortal. Essas garras causam uma dor lancinante. Este Dom é ensinado por um espírito da Dor.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Fúria com cada ataque. As garras não infligem danos extras, mas quaisquer penalidades a ações causadas pelos ferimentos das garras são dobradas durante a cena (i.e., um inimigo cujo Nível de Vitalidade esteja em *Ferido* estaria submetido a um redutor de -4 sobre as ações). Mesmo se o inimigo estiver frenético ou de algum outro modo resistente a dor, ele sofre penalidades de ferimento normais.

• **Abalo Corporal (Nível Quatro)** — O Garou pode fazer com que o alvo sinta uma dor imensa. Este Dom é ensinado por um espírito da Dor.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Fúria e testa Destreza + Medicina (a dificuldade é o Vigor do oponente + 4). Cada sucesso faz com que a vítima perca um dado em todas as Paradas de Dados enquanto a dor agonizante estiver varrendo seu corpo.

• **Garras-Ferrões (Nível Quatro)** — O Garou é capaz de arremessar suas garras através do ar na direção de um inimigo. O Garou é incapaz de usar este Dom ou de fazer um ataque com as garras no turno seguinte, porque suas garras precisam ser regeneradas. Este Dom é ensinado por um espírito-abelha.

Sistema: O Garou testa Destreza + Briga. O dano é normal para a Força do Garou, enquanto a dificuldade é determinada pelo alcance, como se ele estivesse usando uma arma de fogo. O alcance médio é de 18 metros. O Garou

não sofre nenhum redutor dentro deste alcance. O dobro desse alcance (36 metros) é a distância máxima que as garras podem atingir quando arremessadas. Para um alcance longo, a dificuldade é aumentada em um ponto. Em contrapartida, os ataques desferidos contra alvos a um metro do Garou são considerados “à queima-roupa” (dificuldade 4).

• **As Mil Formas (Nível Cinco)** — O Garou pode assumir a forma de qualquer animal entre o tamanho de um pardal e o de um búfalo, adquirindo também todas as suas habilidades especiais (vôo, guelras, etc.). Este Dom é ensinado por um avatar Incarna Pai Animal. O Dom não permite o mimetismo de monstros.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Destreza + Empatia com Animais. A dificuldade depende da forma escolhida.

• **Invocação da Wyld (Nível Cinco)** — O Garou invoca a Wyld, a força primitiva do Caos. Os sucessos trazem para a Terra um dos grandes espíritos da Wyld, ou vários espíritos menores. Eles provavelmente ajudarão o Garou, mas nada é certo quanto a essas criaturas do caos. Na melhor das hipóteses, podemos considerar o uso deste Dom uma tática desesperada. Ele é ensinado por um Wyldling.

• **Sistema:** O Garou gasta um ponto de Gnose e um ponto de Fúria. Ele em seguida testa Raciocínio + Enigmas contra uma dificuldade equivalente à Película da área. Os sucessos invocam uma quantidade variável de espíritos da Wyld (consulte o Apêndice).

Roedores de Ossos

Os Roedores de Ossos sabem uma ou duas coisas sobre sobrevivência que os outros Garou deveriam aprender, mas eles nem mesmo escutam. Os Dons dos Roedores de Ossos lhes permitem encontrar alimento entre refugos ou invocar aliados dos buracos e recantos sombrios da cidade.

• **Culinária (Nível Um)** — Para usar este Dom, o Roedor de Ossos precisa possuir uma pequena panela e uma concha. O Garou pode pegar qualquer objeto que possa ser destruído facilmente (casca de árvore, latas de cerveja, embalagens plásticas — qualquer coisa mesmo) e mexê-lo na panela, transformando-o numa massa de gosto horrível, mas digerível. O Dom é ensinado por um espírito-guaxinim ou por um espírito-rato.

Sistema: O Garou testa Raciocínio + Sobrevivência. A dificuldade depende do objeto usado: 6 para alimentos não digeríveis mas inofensivos, e até 10 para cianídeos e substâncias semelhantes.

• **Simular Cheiro de Mel Doce (Nível Um)** — O Garou atrai espíritos do Ar para um alvo escolhido, fazendo com que o alvo exsuda um aroma maravilhosamente doce e se torne levemente pegajoso ao toque. Naturalmente, todos os tipos de insetos aparecerão rapidamente, e o alvo ficará coberto e cercado por enxames de mosquitos, abelhas, moscas, etc. O enxame prejudicará a visão do alvo, o incomodará com ferroadas, mordidas e ruídos enlouquecedores, o impedirá de funcionar socialmente, além de outras inconveniências. O efeito exato que o enxame exercerá sobre o jogo deve ficar a critério do Narrador. O Dom é ensinado por certos espíritos-Plantas, mas os espíritos-Insetos tam-

bém podem ensiná-lo.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Raciocínio + Lábia (dificuldade 6). Os efeitos duram por uma hora a cada sucesso, e o cheiro não poderá ser lavado durante esse período.

- **Gerar Ignorância** — Como o Dom Ragabash de Nível Dois.

- **Odor Repugnante** — O uso de aromas sempre foi uma forma de defesa nas regiões selvagens. Com este Dom, o Garou pode amplificar enormemente o odor do próprio corpo, criando um cheiro debilitante. O Dom é ensinado por um espírito-percevejo.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose. Durante a cena, todos os seres (providos de órgãos olfativos) que se encontrem num raio de seis metros do Garou subtraem dois pontos de todas as suas Paradas de Dados, porque estão tossindo e engasgando. Porém, o Garou subtrai dois pontos de todas as suas Paradas de Dados Sociais, podendo ser evitado enquanto estiver usando o Dom (o que não é nada muito preocupante para a maioria dos Roedores de Ossos).

- **Moldar Objeto (Nível Três)** — Como o Dom Homínide de Nível Três.

- **Dom do Gambá (Nível Três)** — Com este Dom, o Garou pode dilatar suas glândulas almiscareiras, o que lhe permite borrifar um líquido de cheiro desagradável. Este Dom, obviamente, é ensinado por um espírito-gambá.

Sistema: Em qualquer turno, o Garou pode borrifar o líquido odorífero em qualquer alvo. Para atingir o alvo é preciso fazer um teste de Destreza + Impulso Primitivo (dificuldade 7; modificada pelo alcance). Um alvo atingido pelo almíscar sofre um surto de vômitos e precisa gastar um ponto de Força de Vontade para fazer qualquer coisa durante o restante da cena. Porém, até mesmo nesse momento, ele subtrai um ponto de sua Parada de Dados para cada sucesso obtido pelo Garou em seu teste. O efeito continua enquanto a cena durar ou até que o alvo tome um banho rigoroso.

- **Harmonia (Nível Quatro)** — Permanecendo parado numa área específica, o personagem pode comungar com os espíritos da área, desta forma obtendo uma visão geral do que existe ou do que aconteceu ali — população aproximada, túneis secretos, lugares importantes, etc. O Dom é ensinado por um espírito-rato.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Percepção + Manha (dificuldade 6). A quantidade de informação adquirida depende do número de sucessos; numa falha crítica, os espíritos mentem. Este Dom só pode ser usado em áreas urbanas — os Roedores perdem sua percepção quando se encontram em regiões selvagens.

- **Infestar (Nível Quatro)** — O Roedor pode convocar uma horda de animais nocivos (ratos, insetos, lesmas, pássaros, cobras, etc.) para invadir uma área (que não seja maior que um prédio grande) à sua escolha. As criaturas agirão segundo sua natureza e não atacarão irracionalmente os humanos; na verdade, muitas delas tentarão escapar. O Dom é ensinado por um espírito-rato.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 7). O tamanho da horda é determinado pelo número de sucessos;

um sucesso causará um problema notável e vários telefonemas para o exterminador de insetos, enquanto cinco criará uma cena de filme de horror, com o prédio sendo soterrado por criaturas repugnantes.

- **Sobrevivente (Nível Cinco)** — Este Dom possibilita ao Garou imunidade temporária contra muitos efeitos ambientais, como pressão ou variações de temperatura. O Garou também se torna imune a doenças venenos e até radiação, assim como quaisquer efeitos corruptores do toque de entidades da Wyrms. O Garou não precisa comer, beber ou descansar, e obtém três pontos extras de Vigor, mesmo se isso levar o Atributo a um nível acima de 10. O Garou também ignorará penalidades de ferimentos. Além disso, sempre que estiver a ponto de morrer ou de ser derrotado, recuperará automaticamente um ponto de Força de Vontade. Este Dom é ensinado por um espírito-urso.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 7). O efeito dura um dia por sucesso.

- **Turba (Nível Cinco)** — O Garou invoca uma horda de espíritos malignos para provocar os ódios e os temores dos marginais — os sem-teto, as gangues, os animais urbanos como gatos de beco e cachorros vira-latas, etc. Este Dom é ensinado por um espírito-rato.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e um ponto de Fúria. Ele em seguida testa Raciocínio + Lábia (dificuldade 8). Caso seja bem sucedido, esses espíritos dirigem suas hordas materiais contra o alvo que o Garou escolheu. Embora os elementos da turba não vão de forma alguma trabalhar em conjunto (eles podem nem mesmo estar cientes de que outros estão tentando conseguir a mesma coisa). O número de sucessos determina o tamanho da turba e, conseqüentemente, o espaço que ela ocupa.

Sucessos	Espaço Ocupado
Um	Prédio
Dois	Bloco
Três	Vizinhança
Quatro	Região (zona sul, etc.)
Cinco	Cidade inteira

Filhos de Gaia

Os Filhos de Gaia estão entre os Garou mais respeitados. Seus Dons lhes permitem acalmar os outros ou convocar a natureza para ajudá-los.

- **Toque da Mãe (Nível Um)** — Como o Dom de Nível Um dos Theurges.

- **Resistência à Dor (Nível Um)** — Como o Dom de Nível Um dos Filodox.

- **Acalmar (Nível Dois)** — O Garou pode aplacar a raiva dos outros. O Dom é ensinado por um espírito-unicórnio.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Empatia (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Cada sucesso remove um dos pontos de Fúria do alvo, embora a Fúria perdida possa ser readquirida normalmente.

- **Armadura da Luna (Nível Dois)** — O Garou invoca a bênção de Luna para deter quaisquer ataques direcionados a ele. O Dom é ensinado por um Luna.

Sistema: O Garou se concentra durante um turno, gasta

um ponto de Gnose e testa Vigor + Sobrevivência (dificuldade 6). Cada sucesso possibilita ao Garou acrescentar um ponto ao seu Vigor para o propósito de absorver danos (incluindo os causados por prata). Os efeitos duram uma cena.

- **Pasmar (Nível Três)** — O Garou pode sobrecarregar um alvo de admiração pela glória e a beleza de Gaia. Este Dom é ensinado por um espírito-unicórnio.

Sistema: O Garou testa Carisma + Empatia (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Enquanto o alvo não for atacado, ele permanecerá pasmo durante o restante da cena. Este Dom só pode ser tentado uma vez por alvo a cada cena.

- **Espírito Amigo (Nível Três)** — Os Filhos caminham entre os espíritos e interagem com eles mais facilmente que a maioria, porque a sua aura exsuda amizade. Este Dom é ensinado por espíritos-unicórnios.

Sistema: O Garou testa Carisma + Expressão (dificuldade 7). Cada sucesso acrescenta um dado em todas as Paradas de Dados dos Garou para interagir com quaisquer espíritos na vizinhança (exceto aqueles da Wyrn).

- **Vida Animal (Nível Quatro)** — Como o Dom de Nível Quatro dos Lupinos

- **Serenidade (Nível Quatro)** — O Garou pode aplacar a raiva dos outros, sendo capaz até mesmo de acalmar Garou tomados pelo frenesi. Este Dom é ensinado por espíritos-unicórnios.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Expressão (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). A cada sucesso, o alvo é incapaz de usar a Fúria durante um turno. Ele não pode gastar pontos de Fúria, mas também não pode entrar em frenesi.

- **Aura do Sol (Nível Cinco)** — O Garou é cercado por uma esfera de luz solar brilhante. Certas Criaturas da Wyrn — habitantes da escuridão — podem fugir diante de um Garou brilhante. Este Dom é ensinado por um espírito aliado a Hélios, o Celestino do Sol.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose; o efeito dura uma cena. O dano de qualquer ataque corpo a corpo feito pelo Garou é acrescido de dois dados. Alternativamente, o Garou pode causar danos agravados quando estiver na forma Hominídea ou Glabro. Qualquer um que esteja olhando diretamente para o Garou deve somar três pontos a todas as dificuldades de ataque, devido ao clarão, e quaisquer vampiros num raio de 20 metros sofrem danos como se estivessem sendo expostos a luz solar autêntica.

- **Madeira Viva (Nível Cinco)** — O Garou pode invocar os poderes da floresta para ajudá-lo. As árvores próximas a ele começarão a se mover e a tentar protegê-lo. As árvores irão bloquear a passagem de inimigos ou mesmo combatê-los. O Dom é ensinado por um Filho da Clareira.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Sobrevivência (dificuldade 8). O Garou anima uma árvore para cada três sucessos obtidos.

Fianna

Os Dons dos ardilosos Fianna lhes permitem pregar peças nos outros ou convocar antigos aliados de sua herança céltica. Alguns dos Dons são ensinados por fadas, que ocasionalmente podem ser encontradas nas proximidades dos

caern dos Fianna.

- **Persuasão (Nível Um)** — Como o Dom Hominídeo de Nível Um.

- **Resistência a Toxinas (Nível Um)** — Há muito tempo os Fianna se dedicam a inventar líquidos recreativos, muitos deles destilados de substâncias mortais. Eles aprendem muito rapidamente a se adaptarem — no interesse da diversão, claro. Com este Dom, o Garou não sofre danos por venenos ou doenças de qualquer tipo, e podem curar muitas toxinas da Wyrn. Este Dom é ensinado por um espírito-sapo ou por um espírito-planta.

Sistema: O Garou testa Vigor + Sobrevivência (dificuldade 6); é preciso apenas um sucesso.

- **Blá-blá-blá (Nível Dois)** — O Garou está misticamente apto a fazer com que qualquer coisa que ele diga se torne aquilo que o indivíduo-alvo queira ouvir. Qualquer coisa que o Garou diga será aceita de coração, embora o Garou não tenha idéia do que o alvo pense que ele está dizendo. Este Dom é ensinado por um espírito brincalhão.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Raciocínio + Expressão (a dificuldade é o Raciocínio + Atenção da vítima). Os efeitos duram um turno a cada sucesso.

- **Uivo do Banshee (Nível Dois)** — O Garou pode emitir um uivo assustador que amedronta todos nos arredores. Este Dom é ensinado por um Banshee, um espírito malévolo dos mortos.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose. Todos que temem o uivo, sejam amigos ou inimigos, precisam fazer pontos de Força de Vontade (dificuldade 8, ou 6 para amigos dos Garou) ou correr aterrorizado durante um turno por sucesso.

- **Parente Fada (Nível Três)** — O Garou pode convocar uma ou mais fadas para ajudá-lo. As fadas não se encontram sob o controle dos Garou, embora estejam dispostas a ajudá-los. Isso, porém, não ocorre se houver uma falha crítica — Gaia ajude o Garou que falhar aqui! Os atos das fadas em momentos de falhas críticas ficam por conta da imaginação do Narrador.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade 8). Cada ponto extra de Gnose gasto além da quantidade básica, aumenta o poder bruto das fadas, enquanto os sucessos extras aumentam o número de fadas.

- **Remodelar Objeto (Nível Quatro)** — Como no Dom Hominídeo de Nível Três.

- **Olho Vermelho (Nível Quatro)** — Um dos olhos do Garou começa a emitir um brilho vermelho. Qualquer ser que fitar esse olho sentirá uma dor excruciante e sua determinação será abatida. O Dom é ensinado por um espírito da dor.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Fúria. Ele em seguida testa Percepção + Ocultismo (dificuldade 8). Depois disso, pelo restante da cena, qualquer inimigo para quem o Garou olhe precisa igualar ou exceder os sucessos do Garou num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para não cair em agonia. Um inimigo como esse é tratado como “Aleijado” (-5 para ações) durante a cena, mesmo que o inimigo não receba ferimentos verdadeiros. Os inimigos que já estejam Aleijados ficam efetivamente Incapacitados. Caso um inimigo consiga resistir, ficará imune durante a cena.

• **Fantasma (Nível Cinco)** — Este Dom cria uma ilusão estática com componentes visuais, auditivos e até mesmo táteis e olfativos. Este Dom é ensinado por um espírito brincalhão ou por um espírito ilusão, ou mesmo por fadas.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose para cada área de metros a ser coberta pela ilusão e faz um teste de Inteligência + Expressão (dificuldade 6). Todos nos arredores precisam igualar ou exceder o número e sucessos com um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 6), para não acreditarem que a ilusão é real.

• **Chamado para a Caçada (Nível Cinco)** — Este Dom pode ser usado apenas uma vez por mês, e precisa haver um ser terrivelmente maligno na área. O Garou pode emitir um chamado para fazer com que a Caçada Selvagem da mitologia céltica (veja *Caçada Selvagem*) desça dos céus e aniquile o ser maligno. Este Dom é ensinado pelo próprio Caçador.

Sistema: O Garou precisa entoar um cântico e se concentrar durante uma hora inteira. Depois disso, ele gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Ocultismo (dificuldade 8). Sempre são convocados o Caçador e um único cão. Para cada ponto extra de Gnose ou Fúria gasto, virá outro cão. Caso o teste de invocação redunde numa falha crítica, caso a ameaça não seja julgada apropriada para a invocação, ou caso o Garou não consiga juntar-se à Caçada, a Caçada Selvagem se volta para o invocador.

• **Dom do Spriggan (Nível Cinco)** — O Garou pode crescer até três vezes o seu tamanho normal, ou encolher até o tamanho de um cachorrinho. Este Dom é ensinado por uma fada ou por um Quimérico.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Vigor + Impulso Primitivo (dificuldade 8). Os efeitos duram uma hora a cada sucesso. Quando maior, o Garou adquire Força +3 (máximo de 10) e um Nível de Vitalidade extra para cada aumento de 100% em tamanho; quando menor, o Garou mantém sua força e suas habilidades normais, mas pode esgueirar-se sem ser notado ou passar por um “cachorrinho bonitinho” entre os humanos.

Cria de Fenris

Brutos e agressivos, os Cria travam uma batalha feroz com a Wyrms. Seus Dons lhes concedem imensos poderes e habilidades nas batalhas.

• **Garras Afiadas (Nível Um)** — Como o Dom de Nível Um dos Ahroun.

• **Resistência a Dor (Nível Um)** — Como o Dom de Nível dos Filodox.

• **Deter a Fuga dos Covardes (Nível Dois)** — O Garou pode retardar a fuga de seus inimigos, impedindo que eles escapem de sua ira. O Dom é ensinado por um espírito-lobo.

Sistema: O Garou gasta um turno se concentrando e testa Carisma + Intimidação (a dificuldade é a Força de Vontade do oponente); caso seja bem-sucedido, o Garou pode, durante uma cena, reduzir à metade a velocidade do indivíduo em fuga.

• **Rugido do Predador (Nível Dois)** — O Garou emite um rugido primal, gelando as espinhas dos seus adversários e fazendo com que eles fiquem submissos. Este Dom é ensinado por um espírito-lobo.

Sistema: O Garou testa Carisma + Intimidação (a difi-

culdade é o Raciocínio da vítima +3). Cada sucesso subtrai um do número de dados que o oponente pode usar no turno seguinte (a vítima está intimidada). Leva um turno inteiro para invocar este Dom.

• **Poder de Thor (Nível Três)** — O Garou pode aumentar imensamente a sua força, causando um efeito devastador sobre seus oponentes. Este Dom é ensinado por um espírito-lobo.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e um ponto de Fúria. Ele em seguida testa Força de Vontade (dificuldade 8). A cada sucesso, o Garou pode dobrar a sua força por um turno. Depois desse turno ele ficará fraco como um gatinho (Atributos Físicos 1, Força de Vontade reduzida à metade) até depois de descansar por uma hora.

• **Sangue Venenoso (Nível Três)** — O Garou pode mudar seu sangue para uma bile negra e viscosa, capaz de ferir qualquer um que entre em contato com ela. Este Dom é ensinado por um espírito venenoso (cobra, aranha, etc.)

Sistema: O Garou gasta um ponto de Fúria e testa Vigor + Medicina (dificuldade 7). Qualquer coisa que entre em contato com o sangue do Garou recebe um dado de danos agravados por sucesso. O efeito permanece pela duração da cena.

• **União com a Terra. (Nível Quatro)** — O Garou se planta num monte de terra e canaliza a força de Gaia através de seu corpo, tornando-se uno com a Terra. O Garou não poderá recuar ou mesmo se afastar do “território” que escolheu (e nenhuma força na Terra poderá obrigá-lo!), mas em troca disso ele receberá muitos poderes. Apenas depois de todos seus inimigos terem sido derrotados, o Garou se afastará de seu “território”. Este Dom é ensinado por um elemental da terra.

Sistema: O Garou testa Força de Vontade (dificuldade 8). Cada sucesso lhe garante um dado extra em todas suas Paradas de Dados. Além disso, ele não pode ser surpreendido, e todos os ataques desferidos contra ele são considerados frontais.

• **Grito de Gaia (Nível Quatro)** — O Garou pode saltar para o meio de seus inimigos e emitir um uivo terrível das profundezas de seu ser, um lamento da própria Gaia por todas as violações que ela sofreu. Os inimigos são derrubados e feridos por esse grito. Um espírito-lobo ensina esse Dom.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Fúria (dificuldade 6). A cada sucesso, uma onda de choque ensurdecadora abala a área, e todos num raio de três metros são jogados para trás, sendo derrubados ao solo e sofrendo um dado de dano.

• **Horda do Valhalla (Nível Cinco)** — Para usar este Dom, o Garou precisa estar mantendo boas relações com o seu totem (por haver demonstrado coragem exemplar). Como o Garou está pedindo ajuda ao próprio Fenris, só poderá fazê-lo sob as circunstâncias mais terríveis. O Dom é ensinado por um avatar de Fenris.

Sistema: O Garou testa Carisma + Empatia com Animais (dificuldade 6). Se for bem sucedido, vários lobos espirituais do Valhalla emergirão da Umbra para batalhar com os inimigos dos Garou — um lobo para cada ponto de Gnose ou de Fúria gasto pelo Garou. Esses lobos são idênticos

aos cães da Caçada Selvagem (veja *Caçada Selvagem*). Os lobos retornarão no final da cena.

• **Mordida de Fenris (Nível Cinco)** — Os dentes dos Garou se tornam terrivelmente afiados, e a força da mandíbula aumenta a um grau inacreditável, permitindo que o Garou retalhe os membros dos adversários com uma única mordida ou mesmo os arranquem. Este Dom é ensinado por um avatar de Fenris.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Fúria e testa Força + Medicina (a dificuldade do Vigor do oponente + 3). A mordida seguinte do Garou, se atingir o oponente, dilacerará e arrancará um dos membros do oponente, infligindo um dano automático de Nível de Vitalidade em acréscimo ao dano normal da mordida. O membro do alvo é inutilizado durante a cena (ou durante um período bem mais longo, no caso de humanos e outras criaturas não-regenerativas). Caso sejam obtidos cinco ou mais sucessos no teste de Força + Medicina, o membro é completamente arrancado.

Andarilhos do Asfalto

Mais que qualquer outra tribo, os Andarilhos do Asfalto compreendem a tecnologia moderna. Possuindo com a Weaver uma harmonia bem mais profunda que os outros Garou, eles afirmam que ela não é boa nem má, simplesmente neutra. Seus Dons permitem que eles controlem tecnologia e espíritos da Weaver.

• **Controle de Máquinas Simples (Nível Um)** — O Garou pode falar com os espíritos urbanos primitivos que residam nos dispositivos tecnológicos mais simples (absolutamente

nenhum aparelho eletrônico), fazendo com que eles operem ou cessem seu funcionamento quando for adequado. Alavancas levantam, engrenagens giram, portas destrancam, etc. Qualquer espírito tecnológico pode ensinar este Dom.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Reparos (dificuldade 7). O controle dos Andarilhos do Asfalto é mantido enquanto a cena dura.

• **Persuasão (Nível Um)** — Como o Dom Hominídeo de Nível Um.

• **Sentidos Cibernéticos** — Ao estudar seus próprios sentidos e as ferramentas da ciência, os Garou podem alterar suas percepções sensoriais, transformando-as nas percepções de uma máquina. Desta forma, ele pode alterar sua audição para detectar radar, mudar seus olhos para enxergar luz ultravioleta ou radiação, etc. Este Dom pode ser ensinado por qualquer espírito tecnológico.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose por sentido afetado. Desta forma, ele substitui um teste de Percepção + Ciência por quaisquer testes de Percepção que envolvam os novos sentidos. O efeito permanece por uma cena.

• **Sobrecarga de Energia (Nível Dois)** — Falando com os espíritos da eletricidade, o Garou pode provocar um blackout numa área ampla. Um elemental da eletricidade ensina este Dom.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Raciocínio + Ciência (dificuldade 7). A área escurecida (total ou parcialmente) depende do número de sucessos obtidos.

Sucessos	Área Afetada
Um	Sala
Dois	Casa de um andar
Três	Prédio Grande
Quatro	Quartirão da Cidade
Cinco	Vizinhança

• **Controle de Máquinas Complexas (Nível Três)** — O Garou pode negociar com a estranha vida espiritual do mundo eletrônico, desta forma controlando carros, calculadoras, computadores, videogames, etc. Este Dom é ensinado por uma Aranha de Rede (deve-se roubar o conhecimento do espírito, de forma semelhante a como um pirata de dados copia arquivos protegidos).

Sistema: O Garou gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Ciência (ou Computação) contra uma dificuldade determinada pelo Narrador (normalmente 8). O controle dura o tempo da cena.

• **Favor do Elemental (Nível Três)** — Lisonjeando um elemental urbano próximo, o Garou pode fazer com que este lhe preste um “favor”. Isto pode incluir a manipulação ou mesmo a destruição da habitação do elemental — desta forma a porta de um cofre de metal pode destrancar-se, uma lâmina de vidro pode explodir nos inimigos do Garou, cabos podem enroscar-se nos seus oponentes, etc. O Dom é ensinado por qualquer elemental urbano.

Sistema: O Garou testa Carisma + Lábia (a dificuldade é a Gnose do elemental).

• **Harmonia (Nível Quatro)** — Como o Dom de Nível Quatro dos Roedores de Ossos, exceto que é ensinado aos Andarilhos do Asfalto por um espírito-barata.

• **Doppelgänger (Nível Quatro)** — O Garou pode as-

sumir a aparência exata de um determinado humano ou lobo, ou até mesmo outro Garou. O Dom pode ser ensinado por um espírito-camaleão ou um espírito de Ilusão.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Atuação (dificuldade 8). A cada sucesso obtido, o efeito dura um dia.

- **Acalmar o Rebanho (Nível Cinco)** — Com este poder, o Garou pode caminhar entre humanos sem evocar acidentalmente a Maldição do Delírio. Isto lhe possibilita viver entre humanos e manter uma família. Os efeitos, porém, não duram muito tempo. Este Dom é ensinado por um espírito ancestral hominídeo.

Sistema: O Garou testa Manipulação + Lábria (dificuldade 7). O número de sucessos indica o número de horas que o efeito dura.

- **Invocar Aranha de Rede (Nível Cinco)** — O Garou pode invocar uma Aranha de Rede — um dos espíritos da Weaver que habita no reino da realidade eletrônica. Dentro dos limites da razão, a Aranha de Rede confere aos seus invocadores controle absoluto sobre os computadores. O Garou pode também enviar a aranha para outro sistema e desintegrá-lo — caberá ao Narrador julgar os efeitos disso, mas deverão ser destrutivos. Um avatar de barata ensina este Dom.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Computador (dificuldade 8). Se for bem sucedido, a Aranha de Rede aparece e atende às ordens do Garou (veja *Aranha de Rede*). A Aranha permite ao Garou reduzir pela metade as dificuldades de todos os testes que envolvam computadores.

Garras Vermelhas

Esses irmãos dos lobos odeiam humanos, e seus Dons lhe concedem o poder que precisam para vingar os anos de depredação cometida pelos humanos contra os lobos e a natureza.

- **Comunicação com Animais (Nível Um)** — Como o Dom de Nível Um dos Galliard.

- **Simular Odor de Água Corrente (Nível Um)** — Como o Dom de Nível Um dos Ragabash.

- **Mente Animal (Nível Dois)** — O Garou pode reduzir as faculdades mentais de um alvo para as de um animal durante um período de tempo curto. Este Dom é ensinado por um avatar de Grifo.

Sistema: O Garou testa Manipulação + Empatia (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). A cada sucesso, o efeito dura um turno.

- **Sentir a Presa (Nível Dois)** — Como o Dom de Nível Dois dos Ragabash.

- **Favor do Elemental (Nível Três)** — Como o Dom de Nível Três dos Andarilhos do Asfalto, mas esta versão afeta apenas os quatro elementos “clássicos” — ar, terra, fogo e água.

- **Terreno Irrastreável (Nível Três)** — O Garou que emprega este Dom precisa possuir ao menos uma leve familiaridade com o terreno numa determinada área (ter passado pelo menos uma semana nos arredores). O Garou pode anular completamente as percepções que os outros têm das características do terreno. Os humanos se perderão automaticamente (as bússolas não funcionarão e as indicações

dos mapas estarão erradas). Até mesmo os Garou podem ficar perdidos. Este Dom é ensinado por qualquer espírito orientado pela Wyrn.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Inteligência + Instinto Primitivo (dificuldade 6). Cada sucesso garante que todos no raio de um quilômetro serão afetados. Os outros Garou precisam testar Percepção + Instinto Primitivo (dificuldade 6) e igualar ou exceder o teste do usuário do Dom. O efeito dura quatro horas.

- **Avalanche (Nível Quatro)** — O Garou precisa se encontrar numa área montanhosa ou instável. O Garou provoca uma avalanche, um desliz de terra, etc., para soterrar seus adversários. Um elemental da terra ensina este Dom.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Sobrevivência (a dificuldade é determinada pelo Narrador tendo como base a instabilidade do terreno). Quanto mais sucessos forem obtidos, mais poderoso será o efeito. Numa falha crítica, o Garou é atingido pela avalanche.

- **Areia Movediça (Nível Quatro)** — O Garou pode transformar o solo local numa substância viscosa e pegajosa que prende os inimigos e dificulta seu movimento. Este Dom é ensinado por elementais da terra.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Instinto Primitivo (dificuldade 7). Cada sucesso transforma uma área de três metros numa substância viscosa e pegajosa. Com exceção do Garou, qualquer um na área consegue se mover apenas à metade da velocidade, e nenhuma manobra de combate que requeira movimentos poderá ser executada. Além disso, as dificuldades para todos os ataques que envolvam ações mais complexas que engalfinhamento básico são aumentadas em um ponto.

- **Maldição de Dionísio (Nível Cinco)** — O Garou pode transformar qualquer humano ou Garou num lobo normal. O Garou permanecerá nesta forma pela duração de uma cena; este efeito é permanente contra os humanos. O Dom é ensinado por um espírito-lobo.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Gnose (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo).

- **Vingança de Gaia (Nível Cinco)** — O Garou pode animar as características do terreno e fazê-las atacar: galhos se projetarão com flechas, rochas rolarão e esmagarão, espinheiras se enroscarão nos invasores e a água os engolfará.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e um ponto de Fúria. Ele em seguida testa Carisma + Enigmas (a dificuldade é o nível de Película da área). A decisão sobre que efeitos isso surtirá sobre o jogo caberá ao Narrador.

Senhores das Sombras

Os taciturnos Senhores das Sombras possuem poderes que lhes permitem dominar os outros ou instilar-lhes medo, o que melhor prova a sua superioridade sobre os outros Garou.

- **Fraquezas Fatais (Nível Um)** — O Garou pode discernir a fraqueza de um alvo, possibilitando-lhe uma vantagem em combate. O Dom é ensinado por um corvo.

Sistema: O Garou se concentra durante um turno e testa Percepção + Empatia (a dificuldade é o Raciocínio do alvo + Lábria). Os sucessos permitem ao Garou que use um dado de danos extra contra o alvo. Cada sucesso lhe permi-

te discernir vulnerabilidades adicionais; cinco sucessos garantem o conhecimento de todas as fraquezas do alvo.

- **Aura de Confiança (Nível Um)** — O Garou irradia uma aura de força e comando, impedindo quaisquer tentativas de ler a sua aura ou de detectar suas fraquezas — ele não revela nenhum tipo de fraqueza. Um espírito ancestral ensina este Dom.

Sistema: O Garou testa Carisma + Lábia (dificuldade 7). Isto precisa ser testado para cada encontro ou situação nova na qual o Garou se encontre.

- **Palma de Trovão (Nível Dois)** — O Garou pode bater as palmas das mãos, emitindo uma onda de choque que atordoará todos à sua frente. Este Dom é ensinado por um corvo.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose. Todos que se encontrem num raio de três metros, sejam amigos ou inimigos, precisam obter pelo menos um sucesso num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) ou ser atordoados e ficarem incapacitados de agir durante um turno; numa falha crítica, eles ficam atordoados durante a cena. Para empregar este poder, o Garou precisa estar na forma Hominídea, Glabro ou Crinos.

- **Armadura de Luna (Nível Dois)** — Como o Dom de Nível Dois dos Filhos de Gaia.

- **Arrepio de Desespero (Nível Três)** — O Garou pode assumir um aspecto assustador, parecendo ficar maior, mais forte, soturno e selvagem. As testemunhas hesitarão em temor. O Dom é ensinado por um corvo.

Sistema: O Garou se concentra durante um turno, gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Intimidação (dificuldade 7). Se for bem sucedido, os inimigos que sentirem o arrepio precisarão fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8), marcando um determinado número de sucessos equivalente ao sucesso do Garou; um fracasso significa que a vítima precisa gastar Força de Vontade para atacar, realizar uma ação contra o outro Garou ou mesmo se opor verbalmente a ele. As vítimas não são controladas pelo Garou, apenas ficam aterrorizadas demais para lutar contra ele. Este efeito dura o restante da cena.

- **Olhar Paralisante (Nível Três)** — O Garou pode direcionar um olhar aterrorizante contra um alvo, fazendo com que ele fique congelado de pavor. Um corvo ensina este Dom.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Força + Medicina (a dificuldade é o Vigor do alvo + 3). Caso o teste seja bem sucedido, o alvo sangrará, perdendo um ponto de Nível de Vitalidade por turno pela duração de um turno a cada sucesso.

- **Feridas Abertas (Nível Quatro)** — O Garou pode fazer com que a próxima ferida que ele infligir no alvo sangre profundamente. Este Dom é ensinado por um espírito da dor.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Força + Medicina (a dificuldade é o Vigor do alvo + 3). Caso o teste seja bem sucedido, o alvo sangrará, perdendo um Nível de Vitalidade por turno pela duração de um turno por sucesso. Este não é um dano agravado.

- **Imposição do Dominador (Nível Quatro)** — O Garou, por imposição, suga a raiva de outro indivíduo para alimentar a sua própria. O Dom é ensinado por um corvo.

Sistema: O Garou testa Raciocínio + Intimidação (a

dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Durante um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos pelo Garou, a vítima perderá um ponto de Raiva a cada turno, enquanto o Garou adquirirá esse ponto de Raiva. Isto pode ser tentado apenas uma vez por alvo a cada cena.

- **Obediência (Nível Cinco)** — O Garou se torna o maior dos líderes alfa, fazendo com que os outros acatem todas as suas ordens. Este Dom é ensinado por um corvo.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Liderança (dificuldade 8). Todos que se encontram próximos a ele fazem testes de Força de Vontade (dificuldade 8). O fracasso em igualar ou exceder os sucessos do Garou significa que os ouvintes precisam obedecer os comandos do Garou. O grau de obediência varia de acordo com o número de sucessos: um sucesso significa que os ouvintes podem ser persuadidos a realizar alguma coisa que não se importem em fazer; três significa que eles seguirão direitinho às ordens do Garou desde que não se oponham visceralmente a elas; cinco sucessos significam que os ouvintes se submeterão a ações virtualmente suicidas.

- **Sombra (Nível Cinco)** — O Garou pode invocar uma duplicata sombria de si mesmo, ou talvez até sombras múltiplas, para batalhar ao seu lado. Essas sombras mantêm uma semelhança sobrenatural com o Garou e possuem os mesmos poderes. Este Dom é ensinado por um espírito da noite ou por um Quimérico.

Sistema: O Garou precisa gastar um número variável de pontos de Gnose e ser bem sucedido num teste de Gnose (dificuldade 8). Para cada ponto de Gnose gasto, o Garou

invoca uma duplica exata de si mesmo para lutar ao seu lado. Esses Garou possuem Atributos e Habilidades idênticos, mas não fetiches; eles não podem usar pontos de Gnose ou Força de Vontade, e cada um possui apenas um Nível de Vitalidade (qualquer ataque que não seja absorvido os destrói). O Garou-sombra dura uma cena.

Peregrinos Silenciosos

Os enigmáticos Silenciosos são capazes de viajar pelo Reino e pela Umbra. Seus poderes lhes possibilitam viajar mais rápido que outros e alcançar lugares inacessíveis aos outros Garou.

- **Sentir a Wurm (Nível Um)** — Como o Dom de Nível Um dos Impuros.

- **Velocidade do Pensamento (Nível Um)** — O Garou pode duplicar sua velocidade por terra. Este é um Dom ensinado por um espírito-papa-léguas ou por um espírito-chita.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose. O efeito dura uma cena.

- **Gerar Ignorância (Nível Dois)** — Como o Dom Ragabash de Nível Dois.

- **Resistência de Mensageiro (Nível Dois)** — O Garou pode correr a velocidade máxima durante três dias sem sentir necessidade de descanso, comida ou água. Depois do término desse período, o Garou precisa dormir por uma semana. É um Dom ensinado por um espírito-camelo ou por um espírito-lobo.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e não pode fazer nada além de correr; para obter um ponto adicional de Gnose, ele deve atribuir os efeitos deste Dom a outro ser.

- **Adaptação (Nível Três)** — O Garou pode existir em qualquer ambiente, a despeito da pressão, temperatura ou composição atmosférica. O Garou também não recebe danos de veneno ou doença, embora chamas concentradas ou radiação ainda possam afetá-lo normalmente. Este Dom é ensinado por um espírito-urso.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Vigor + Sobrevivência (dificuldade 7). Os efeitos duram por uma hora a cada sucesso, podendo ser estendido mediante o dispêndio de Gnose. Gastando outro ponto de Gnose e testando de novo, o Garou pode afetar outro indivíduo com este Dom.

- **O Grande Salto (Nível Três)** — O Garou pode transpor distâncias incríveis com um só salto. Um espírito-lebre ensina este Dom.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Força de Vontade e testa Força + Esporte (dificuldade 6). Cada sucesso possibilita ao Garou saltar trinta metros.

- **Harmonia (Nível Quatro)** — Este Dom é semelhante ao Dom dos Roedores de Ossos, mas pode ser usado apenas nas regiões selvagens. Permanecendo imóvel numa determinada área, o personagem pode comungar com os espíritos da área, desta forma adquirindo uma visão geral do que existe ou aconteceu na área — população aproximada, trilhas secretas, lugares importantes, etc. O Dom é ensinado por um espírito-coruja.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Percepção + Sobrevivência (dificuldade 6). A quantidade de informações adquirida depende do número de sucessos. Uma

falha crítica indica que os espíritos mentem.

- **Velocidade Mais Rápida que o Pensamento (Nível Quatro)** — O Garou pode correr 10 vezes mais que sua velocidade normal. O Garou não pode se concentrar em outra coisa a não ser na corrida. O efeito dura oito horas, depois das quais o Garou ficará faminto e precisará comer imediatamente para não arriscar ser tomado pelo frenesi ou coisa pior... Este Dom é ensinado por um espírito-chita ou por um espírito do ar.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Vigor + Espote (dificuldade 7).

- **Portal da Lua (Nível Cinco)** — Este poder funciona apenas à noite, e requer que haja pelo menos um fio de lua no céu. O Garou pode abrir um tipo especial de Ponte da Luz, permitindo que viaje instantaneamente ao seu destino. Este dom é ensinado por um Luna.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose para cada 150km que percorre e testa Inteligência + Prontidão (a dificuldade depende da distância da viagem e da certeza com que ele conheça seu destino — até 10 para uma viagem longa ou para um lugar desconhecido). O sucesso possibilita ao Garou viajar instantaneamente para esse lugar. Se não obtiver pelo menos três sucessos, ele ficará desorientado ao chegar. Uma Falha Crítica significa que o personagem é arremessado através do espaço numa direção aleatória, atingindo um ponto distante de seu objetivo (ou até mesmo uma grande altura acima do solo...) O Garou pode carregar outros se gastar um ponto de Gnose por pessoa.

- **Alcançar a Umbra (Nível Cinco)** — O Garou pode romper a Película e viajar à vontade e instantaneamente até a Umbra, sem precisar de uma superfície refletora. Este Dom é ensinado por um espírito-coruja.

Sistema: O Garou simplesmente deseja percorrer o atalho. Ele não precisa fazer os testes usuais de Gnose e jamais pode ser “capturado”.

Presas de Prata

Sendo os líderes dos Garou, os Presas de Prata comandam a força da vontade de Gaia.

- **Chama Tremulante (Nível Um)** — O Garou pode acender uma chama prateada em torno de seu corpo. Este Dom é ensinado por uma Luna.

Sistema: O Garou precisa gastar um ponto de Força de Vontade. O efeito dura o tempo da cena. A luz ilumina um raio de trinta metros, e o ofuscamento que ela provoca acrescenta um ponto às dificuldades de todos os ataques corpo a corpo contra o Garou. As dificuldades de todos os ataques de armas projéteis, contudo, são reduzidas em um.

- **Sentir a Wurm (Nível Um)** — Como o Dom de Nível Um dos Impuros.

- **Pasma (Nível Dois)** — A simples presença do Garou convence os outros de que ele tem o direito de governar as outras tribos. O Dom é ensinado por um espírito-falcão.

Sistema: O Garou testa Aparência + Empatia (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Se for bem sucedido, as dificuldades para todos os testes sociais realizados pelo Garou são reduzidas em um, e a dificuldade do alvo em atingir o Garou durante o combate é aumentada em um ponto.

- **Armadura de Luna (Nível Dois)** — Como o Dom de

Nível Dois dos Filhos de Gaia.

- **Garras de Prata (Nível Três)** — Como o Dom de Nível três dos Ahroun.

- **Ira de Gaia (Nível Três)** — O Garou é revelado aos seus inimigos como aquilo que Gaia quis que ele fosse: Seu Guerreiro Escolhido. As feras da Wyrn fugirão apavoradas se não conseguirem dominar seu terror instintivo do Defensor de Gaia. Este Dom é ensinado por um avatar da própria Gaia.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Intimidação (dificuldade 6). Todos os agentes ou lacaios da Wyrn (incluindo os vampiros com níveis de Humanidade abaixo de 7) nos arredores precisam fazer testes de Força de Vontade (dificuldade 7). Caso uma criatura da Wyrn não igualar ou exceder os sucessos do Garou, ela fugirá aterrorizada durante o tempo que durar a cena.

- **Maestria (Nível Quatro)** — Os Garou podem fazer com que outros Garou (incluindo Garou maculados pela Wyrn, como os Dançarinos da Espiral Negra) sigam suas ordens. Este Dom é ensinado por um espírito-falcão.

Sistema: O Garou testa Carisma + Liderança (a dificuldade é o Raciocínio da vítima + 3). O Garou pode fazer com que o alvo obedeça qualquer comando não suicida durante um turno por sucesso. Este Dom funciona apenas contra Garou.

- **Bloqueio Mental (Nível Quatro)** — O Garou gera um campo psíquico poderoso, aumentando a dificuldade de todas as tentativas de afetá-lo ou atacá-lo mentalmente. O Dom é ensinado por um espírito-falcão.

Sistema: Todas as tentativas de afetar ou atacar o Garou mentalmente encontram uma dificuldade 10. Isto inclui Dominação vampírica e Presença.

- **Vingador de Luna (Nível Cinco)** — O Garou pode transformar seu corpo inteiro (humano, lupino ou outro) em prata pura. Ele se torna um guerreiro imbatível. Este Dom é ensinado por um Luna.

Sistema: O Garou se concentra durante um turno e gasta um ponto de Gnose. Este Dom confere imunidade à prata, e todos os ataques do Garou adquirem benefícios equivalentes aos conferidos pelo Dom dos Presas de Prata (Ahroun Nível Três). Além disso, o Garou adquire dois níveis extras de Vigor e um nível extra de Vitalidade (se o Garou sofrer apenas um nível de dano em Vitalidade, não estará ferido depois do término deste Dom). O efeito dura uma cena.

- **Patas de Filhote Recém-nascido (Nível Cinco)** — O Garou impede que seu alvo use quaisquer habilidades especiais ou sobrenaturais. Ele é como um filhote recém-nascido, dispondo apenas de poderes triviais. Este Dom é ensinado por um espírito-falcão.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e realiza um teste de Gnose (a dificuldade é o Vigor + 3 da vítima). Cada sucesso remove todas as habilidades especiais do oponente (danos agravados, garras, Dons, Parada de Sangue vampírica, Esferas dos magos, poderes regenerativos, ataques especiais, etc.), durante um turno.

Portadores da Luz

A sabedoria e as artes marciais dos Portadores da Luz repletam-se em seus Dons. Solitários e contemplativos, eles podem resolver enigmas, e sua habilidade de combate desarma-

do pode fazer frente até mesmo aos Ahroun mais durões.

- **Equilíbrio (Nível Um)** — O Garou é capaz de caminhar através de qualquer saliência e sobre qualquer corda, a despeito de quão fina ou traiçoeira seja essa “trilha”. É um Dom ensinado por estranhos espíritos do vento, conhecidos apenas pelos Portadores da Luz.

Sistema: Não se exige nenhum teste ou dispêndio de ponto. As dificuldades de escalada são reduzidas em três pontos.

- **Sentir a Wyrn (Nível Um)** — Como o Dom de Nível Um dos Impuros.

- **Força Interior (Nível Dois)** — Depois de um breve período de meditação, o Garou pode converter a sua raiva interna numa vontade de ferro. Este Dom é ensinado por sábios espíritos-ancestrais dos Portadores da Luz.

Sistema: O Garou se concentra durante cinco minutos e testa Raciocínio + Enigmas (dificuldade 8). Cada sucesso converte um ponto de Fúria em Força de Vontade.

- **Harmonia com a Superfície (Nível Dois)** — O Garou pode entrar em harmonia com o ambiente que o cerca, desta forma obtendo a habilidade de caminhar a uma velocidade normal sobre superfícies como lama, água, neve e areia movediça, sem cair ou mesmo deixar rastros. Este Dom é ensinado por espíritos de pequenos animais (coelhos, pardais, camundongos, etc.), animais normalmente desprezados pelos outros Garou, mas honrados pelos Portadores da Luz.

Sistema: O Garou se concentra durante um turno e testa Destreza + Esportes (dificuldade 6).

- **Clareza (Nível Três)** — O Garou é capaz de enxergar através de neblina e escuridão absoluta, podendo até mesmo reconhecer ilusões ou invisibilidade. Este Dom é ensinado por um espírito dos ventos.

Sistema: O Garou testa Percepção + Enigmas (dificuldade 7). Se o Portador tentar ver através da ilusão de outra pessoa, o número de sucessos obtidos pelo ilusionista precisa ser igualado ou superado pelo Garou.

- **Golpe Piedoso (Nível Três)** — O Garou pode subjugar um inimigo em combate sem feri-lo. Este Dom é ensinado por um espírito-ganso.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose, harmonizando-se com o corpo de seu oponente. Caso seu golpe seguinte (seja com as mãos nuas, seja com uma arma) atingir e causar danos antes que seja feito um teste de Absorção de Dano, o Garou pode testar Percepção + Medicina (a dificuldade é o Raciocínio do oponente + Esquiva). Um ou dois sucessos neste teste fazem o oponente ficar indefeso e ajoelhado durante o turno seguinte. Três ou mais sucessos paralisam o oponente durante a cena inteira.

- **Consciência Sobrenatural (Nível Quatro)** — O Garou coloca todos os seus sentidos em harmonia com o ambiente que o cerca, desta forma tornando-se sobrenaturalmente consciente dos atos de seu oponente. Isso possibilita que o Garou possa antecipar alguns dos movimentos do oponente. Este Dom é ensinado por um espírito dos ventos.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Percepção + Esquiva (dificuldade 7). As Paradas de Dados de todos os oponentes que atingem o Garou são reduzidas por um número de dados equivalente ao número de sucessos.

Isto se aplica mesmo se o Garou não puder ver o ataque chegando. O efeito dura uma cena.

- **Argumento de Lógica Irrefutável (Nível Quatro)** — Como o Dom de Nível Quatro dos Theurges.

- **Ataque Circular (Nível Cinco)** — O Garou pode enfrentar múltiplos oponentes, não apenas evitando seus ataques mas também canalizando-os contra seus inimigos (ou fazendo com que um inimigo atinja a si mesmo, se o Garou estiver lutando contra um só inimigo). Este Dom é ensinado por um espírito dos ventos.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Força de Vontade e testa Raciocínio + Esquiva (a dificuldade é o Raciocínio do oponente + 3 ou o Raciocínio mais alto + 3, caso ele esteja enfrentando vários inimigos). O Garou precisa estar num combate com armas brancas para, ou precisa estar sendo atacado num tiroteio por dois ou mais inimigos. Cada sucesso permite ao Garou evitar e redirecionar um ataque. Exemplo: Se o Garou tivesse Raciocínio 4, Esquiva 4, e estivesse enfrentando seis oponentes, cada qual como Raciocínio 2, o Garou faria um teste com dados contra uma dificuldade 5. Se ele obtivesse 6, 10, 1, 9, 2, 5, 7 e 3, evitaria quatro atacantes (a falha crítica cancela um sucesso), os quais teriam de fazer testes para acertar uns aos outros ou a outros inimigos do Garou. Dois dos inimigos atacariam normalmente, mas ainda assim o Garou poderia se esquivar dos golpes deles.

- **Sabedoria do Vidente (Nível Cinco)** — Ao fitar o céu noturno por uma hora, o Portador pode fazer uma pergunta e ouvir a resposta. Este Dom é ensinado por um Quimérico.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Inteligência + Enigmas (dificuldade 7). Se for bem sucedido, o Garou pode responder a qualquer pergunta (i.e., pergunta ao Narrador). A clareza da informação depende do número de sucessos, sendo raro obter um resposta completa e direta.

Uktena

Os ardilosos e astutos Uktena são os mestres da magia e dos poderes animais.

- **Sentir Magia (Nível Um)** — O Garou é capaz de sentir rituais e Dons dos Garou, a Taumaturgia dos Tremere e as Esferas dos magos, bem como fetiches e outros fenômenos místicos. Este Dom sente a presença de magia e sua força geral. Ele revela apenas informações básicas sobre a magia em si (i.e., se é a Esfera de um mago ou a Taumaturgia de um vampiro, mas não o tipo específico de Esfera ou Taumaturgia). O Dom é ensinado por um espírito servo dos Uktena.

Sistema: O Garou testa Percepção + Enigmas. A dificuldade é baseada na força e na sutileza da magia. O raio é de três metros a cada sucesso obtido.

- **Mortalha (Nível Um)** — O Garou pode criar uma escuridão densa. Este Dom é ensinado por um espírito da Noite.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Gnose contra uma dificuldade variável (3 para crepúsculo, 6 para ambiente interno, 9 para sol do meio-dia). Para cada sucesso, o Garou cobre com uma escuridão densa uma área de 3 metros quadrados à sua escolha.

- **Espírito do Pássaro (Nível Dois)** — O Garou pode planar e flutuar no espaço. Qualquer espírito-pássaro pode ensinar este Dom.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose. Ele pode

mover-se a seis quilômetros por hora, sendo a duração de uma hora. Fazer manobras requer um teste de Destreza + Ocultismo, e as dificuldades de todas as ações complexas, como combate, são aumentadas em dois pontos.

- **Espírito do Peixe (Nível Dois)** — O Garou pode respirar embaixo d'água e nadar com a mesma velocidade que poderiam correr na forma Hispo. Este Dom é ensinado por qualquer espírito-peixe.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Vigor + Empatia com Animais (dificuldade 6). O efeito dura pelo menos uma hora a cada sucesso.

- **Invocar Espírito das Chamas (Nível Três)** — O Garou pode invocar um espírito do fogo para executar uma tarefa. Para usar este Dom, o Garou precisa possuir uma fonte de fogo, mesmo que seja um mero isqueiro. O espírito do fogo incendiará objetos inflamáveis ou se jogará contra o inimigo do Garou, irrompendo numa grande explosão ao retirar-se do mundo material. Este Dom é ensinado por um elemental do fogo.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade 8). A explosão do espírito inflige três dados de danos agravados por fogo. Uma falha crítica significa que o invocador conjurou um espírito hostil.

- **Invisibilidade (Nível Três)** — Este Dom torna o Garou invisível e dificulta que seja pressentido por olfato ou audição. Ao empregar este Dom, o Garou precisa se concentrar nele o tempo inteiro; o Garou não pode se mover mais rápido que meia velocidade, nem pode fazer qualquer coisa que o distraia. Um espírito que serve aos Uktena ensina este Dom.

Sistema: O Garou se concentra por um turno e gasta um ponto de Gnose. Ele em seguida testa Inteligência + Ocultismo contra uma dificuldade estabelecida pelo Narrador (baseada nas condições presentes). O número de sucessos precisa ser registrado; qualquer um que tentar ver através da invisibilidade precisa obter, num teste de Percepção + Atenção, mais sucessos que os obtidos pelo Garou ao invocar este Dom.

- **Invocar Elemental (Nível Quatro)** — O Garou é capaz de invocar, à sua escolha, um dos quatro elementais clássicos — ar, terra, água, fogo (veja *Elementais*). Este Dom é ensinado por qualquer elemental.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Gnose (a dificuldade é o nível de Película da área) para invocar o elemental. Ele precisa em seguida testar Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7) para fazer o elemental afeiçoar-se por ele. No final da cena, o elemental voltará para o lugar de onde veio.

- **Mão dos Senhores da Terra (Nível Quatro)** — O Garou pode mover telecineticamente materiais que pesem até 227 quilos. Este Dom é ensinado por um elemental da terra e por um elemental do ar em conjunto.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Destreza + Ocultismo (dificuldade 6). O efeito tem a duração de um turno por sucesso.

- **Materialização de Sonhos (Nível Cinco)** — Como o Dom de Nível Cinco dos Galliard.

- **Boneco Vodou** — O Garou pode ferir uma vítima à distância mediante a mutilação de um boneco que ele con-

fecciona à imagem da vítima. O Garou precisa ter em seu poder algo que pertença ao ser contra o qual ele está empregando este Dom. Em seguida o Garou precisa confeccionar um manequim na forma da vítima. Este Dom é ensinado por um estranho espírito da Umbra.

Sistema: O Garou demora uma semana e testa Percepção + Reparos (dificuldade 8) para construir o boneco. Para ferir a vítima, o Garou testa Inteligência + Medicina (a dificuldade é a Força de Vontade da vítima). Cada sucesso inflige um dado de danos agravados, até um máximo de 10. Acima de 10, o boneco fica tão mutilado que se torna impossível causar mais danos. Cada fracasso no teste subtrai um ponto de um dos 10 dados possíveis; uma falha crítica destrói o boneco sem ferir a vítima.

Wendigo

Os cruéis Wendigo lutam para salvar as terras que ainda lhes restam das mãos dos humanos e dos Garou. Seus Dons são poderes oriundos do pólo norte e de seu totem.

- **Invocar a Brisa (Nível Um)** — O Garou pode invocar uma brisa gelada de seis quilômetros por hora e direcioná-la à sua vontade. A brisa dispersará nuvens de vapor ou de insetos, e enregelará qualquer um que não esteja preparado para o frio. Este Dom é ensinado por um espírito que serve aos Wendigo.

Sistema: O Garou pode invocar esta brisa simplesmente assobiando. Qualquer personagem que dependa inteiramente da audição terá um ponto a menos em todos os testes de Percepção relacionados a esse sentido.

- **Camuflagem (Nível Um)** — Quando está nas regi-

ões selvagens, o Garou é extremamente difícil de ser visto, pois é capaz de se imiscuir às árvores. Um espírito-cervo ensina este Dom.

Sistema: As dificuldades de todos os testes para localizar o Garou são aumentadas em três, desde que o Garou se encontre numa região selvagem.

- **Vento Cortante (Nível Dois)** — O Garou pode invocar uma rajada de vento dolorosa, que ele direciona contra os inimigos. O Dom é ensinado por um espírito que serve aos Wendigo.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Força de Vontade. Para direcionar o vento durante um combate, ele testa Destreza + Ocultismo (dificuldade 6). Qualquer indivíduo atingido pelo vento perde dois dados de todas as ações desempenhadas nesse turno, e tem um dado a menos no turno seguinte. O vento pode também derrubar os inimigos de rochedos, empurrá-los para poços, etc. O vento dura uma cena. O alcance é calculado de acordo com os modificadores para armas de fogo. O alcance médio é de dezoito metros; o Garou não recebe nenhum modificador para este alcance. O dobro deste alcance (36 metros) é o mais distante que o vento pode ser direcionado. A dificuldade é aumentada em um ponto. Por outro lado, os ataques desferidos contra alvos a um metro do Garou são considerados “ataques a queima-roupa” (dificuldade 4).

- **Falar com Espíritos dos Ventos (Nível Dois)** — O Garou pode compreender e falar com espíritos dos ventos. Além disso, ele pode fazer uma pergunta aos espíritos aéreos que cavalgam os ventos do mundo (sua capacidade de atenção é baixa demais para mais do que uma pergunta). A pergunta deve ser alguma coisa relacionada com as proximidades (os espíritos dos ventos esquecem rapidamente o que vêem). O Dom, obviamente, é ensinado por qualquer espírito aéreo.

Sistema: O Garou não precisa gastar pontos ou fazer testes para compreender ou falar com os espíritos dos ventos. Porém, para fazer uma pergunta, o Garou precisa gastar um ponto de Gnose e testar Manipulação + Expressão (dificuldade 7). O número de sucessos indica a precisão da informação. Em caso de falha crítica, os espíritos mentem.

- **Frio de Neve Nova (Nível Três)** — Num grande ritual, o Garou invoca os espíritos do inverno, conjurando ventos cortantes que varrem a área assobiando. O frio é tão místico quanto é físico, afinal foi enviado pelo próprio grande Wendigo.

Sistema: O Garou entoia um cântico durante uma hora e gasta um ponto de Gnose. Ele em seguida testa Inteligência + Ocultismo contra uma dificuldade dependente da temperatura (4 se já for inverno, 6 para os 20°C de um dia de primavera e 9 no meio de uma onda de calor num dia de verão). Os sucessos fazem a temperatura, num raio de oito quilômetros cair para abaixo do nível de resfriamento (ou mesmo abaixo de zero, se já for inverno). Qualquer um que não possua pelugem natural (humanos, vampiros, Garou na forma hominídea ou Glabro) subtraem dois pontos de todas as Pilhas de Dados. Os efeitos duram uma hora por sucesso.

- **Correr no Ar (Nível Três)** — O Garou adquire a habilidade de correr no ar a 35 quilômetros por hora. O

Garou precisa se manter continuamente em movimento, ou cai. Enquanto corre, o Garou deixa um rastro de fogo no céu. O Dom é ensinado por um espírito que serve aos Wendigo.

Sistema: O Garou se concentra durante um turno e gasta um ponto de Força de Vontade. O Dom dura quatro horas, podendo ser reabastecido com mais dispêndios de Força de Vontade.

- **Harmonia (Nível Quatro)** — Como o Dom de Nível Quatro dos Silenciosos.

- **Invocar o Espírito Canibal (Nível Quatro)** — Para invocar este Dom, o Garou precisa entoar um cântico e dançar durante uma hora inteira sob o céu noturno. Se a invocação for bem sucedida, um avatar Wendigo (veja *Os Wendigo*) atenderá ao chamado. O avatar perseguirá uma vítima à escolha do Garou para comer o seu coração (o Garou precisa ter em mãos um objeto pertencente à vítima ou parte da vítima).

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e um ponto de Fúria. Ele em seguida testa Carisma + Ocultismo (dificuldade 8). Se obtiver uma falha crítica no teste, ou se o avatar Wendigo fracassar em sua missão, ele voltará para matar o invocador.

- **Invocar os Espíritos da Tempestade (Nível Cinco)** — O Garou pode gerar os efeitos climáticos que desejar: tempestade de neve, monção, tornado, tempestade elétrica, nevoeiro denso como mingau, qualquer coisa. Este Dom é ensinado por um espírito que serve aos Wendigo.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Força de Vontade contra uma dificuldade variável (determinada pelo Narrador com base na natureza do efeito e na diferença entre ele e o clima prevalente). Os efeitos cobrem uma área de 61 Km a cada sucesso obtido; se uma tempestade elétrica for invocada, cada ponto adicional de Gnose possibilita ao Garou dirigir um raio ou um tornado contra os seus inimigos (Destreza + Ocultismo para acertar; 10 dados de danos normais).

- **Coração de Gelo (Nível Cinco)** — O Garou precisa saber o nome do ser que será afetado por este poder, e precisa sussurrá-lo para os ventos vingadores. Depois disso, a maldição do Wendigo cai sobre o coração ou outros órgãos internos da vítima, que começam a se transformar em gelo. Este Dom é ensinado por um espírito que serve aos Wendigo.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Raciocínio + Ocultismo (a dificuldade é o Vigor do alvo + 4); cada sucesso causa um Dano de Vitalidade automático de dano, acumulando a uma razão de um por turno até que o número de Níveis de Vitalidade perdidos se iguale ao número de sucessos. Este dano é agravado, não podendo ser absorvido. Quando o alvo deste poder é um vampiro, seu sangue coagula, e ele perde cinco Pontos de Sangue por sucesso. Se isto reduzir os Pontos de Sangue do vampiro a zero, ele entra em torpor.

Rituais

Lá no meio, mundos vivos e solitários

Servindo de apoio, como se fossem ossos

- Peter Gabriel, "Mercy Street"

Os rituais são encarnações dos ritos e das celebrações dos Garou. Os rituais formam e reforçam os laços espirituais e sociais que unem os Garou uns aos outros e à Gaia. O elo comum formado pelos rituais ressoa nas almas de todos os Garou. Muitos Theurges e a maioria dos Portadores da Luz afirmam que, sem a prática contínua desses rituais, os Garou perderiam seus elos e a própria Gaia. Sem eles — advertem os Theurges e os Portadores da Luz — os Garou podem vir a se tornar inferiores aos seus eus verdadeiros, talvez até mesmo retrocedendo de escolhidos de Gaia a simples lobos e humanos.

Através dos rituais os Garou costuram o tecido social, emocional e religioso que conecta Garou a Garou, matilha a matilha, tribo a tribo. Quando os Presas de Prata se encontram com os Fúrias Negras ou os Portadores da Luz se encontram com os Andarilhos do Asfalto, os rituais de seus ancestrais criam uma conexão entre todos eles. Muitos encontros entre Garou de tribos e matilhas diferentes já foram salvos de se transformar em meros jogos de domínio (ou pior) pela prática de um Ritual de Contrição para facilitar o diálogo.

Os rituais também possibilitam às tribos e matilhas a liberdade para se definirem e desenvolver seus papéis exclusivos na defesa de Gaia. As tribos, e muitas seitas individuais, possuem seus próprios rituais e suas próprias versões de rituais comuns. O Ritual do Despertar do Espírito dos Fianna, com seus uivos estridentes e debochados, guarda pouquíssima semelhança externa com o ritual contido de mesmo nome dos Senhores das Sombras. Não obstante, a essência e o propósito dos dois rituais são os mesmos.

Tipos de Rituais

Conforme explicamos anteriormente, os rituais possuem conotações religiosas e taumatúrgicas, servindo igualmente a propósitos sociais e místicos. A maioria dos rituais pode ser realizado na Umbra ou no mundo normal. Os rituais podem ser agrupados em categorias definidas pelo propósito de cada tipo de ritual para os Garou e para Gaia. São os mais comuns: Rituais de Acordo, Caern, Morte, Místico, Punição, Renome, Periódicos e Menores. A não ser que um ritual específico estabeleça outra coisa, para um ritual ser executado com sucesso, é preciso que todas suas exigências básicas sejam respeitadas.

As descrições e as exigências para cada tipo estão listadas abaixo, juntamente com os rituais comuns desse tipo.

Um Garou tem a liberdade de aprender qualquer tipo de ritual, contanto que possa encontrar alguém que o ensine. Porém, os augúrios costumam determinar os rituais que um Garou deve aprender (veja *A Influência do Augúrio*, adiante neste capítulo).

Praticando um Ritual

Em geral, rituais são atividades em grupo lideradas por um indivíduo conhecido como mestre de ritual, embora alguns Pequenos Rituais e Rituais Místicos possam ser con-

duzidos por um único Garou. A maioria dos rituais requer a presença de um mínimo de três Garou.

Os rituais normalmente requerem grande concentração e habilidade da parte do celebrante. Um ritual demanda três minutos por nível para ser realizado, embora Pequenos Rituais requeiram sempre alguma espécie de bugiganga ou material especial. As exigências gerais para categorias específicas de rituais serão detalhadas adiante.

É responsabilidade do mestre de ritual providenciar para que todas as exigências sejam cumpridas e que todos os Garou presentes participem plenamente. Em seguida, ele deve fazer um teste para determinar o sucesso do ritual. A natureza exata e a dificuldade do teste varia de ritual para ritual. Os Narradores podem diminuir a dificuldade de um teste se o mestre de ritual e os Garou participantes desempenharem (interpretarem) o rito particularmente bem.

Para cada cinco Garou acima do número básico exigido que estejam presentes e contribuindo com Gnose para o ritual (além do mestre de ritual), o nível de dificuldade é reduzido em um.

Alguns rituais exigem o dispêndio de Gnose, embora muitos não requeiram isso. Ao contrário dos Dons, os rituais são considerados uma forma natural de afetar a ordem natural. Os Garou acreditam que se um ritual for desempenhado a contento, o efeito ocorrerá naturalmente, da mesma forma que qualquer teoria científica de causa e efeito. Se você soltar uma pedra, ela cairá; se você desempenhar um ritual da forma exata como ele é passado de geração em geração, o efeito desejado ocorrerá. Contudo, alguns rituais

não requerem Gnose; esses rituais são distorções particularmente poderosas da ordem natural.

Aprendendo um Ritual

Os anciões das tribos que ensinam rituais foram por sua vez ensinados por seus ancestrais, que foram ensinados por seus ancestrais, e assim por diante, até o alvorecer do mundo. Para adquirir o conhecimento (e a permissão implícita) para desempenhar um ritual, um jovem Garou precisa aproximar-se de um ancião que possua esse conhecimento. Na grande maioria dos casos, o ancião exigirá pagamento (na forma de talentos) do filhote em questão. O número de talentos requeridos varia com a quantidade de ensinamentos necessária (nível do ritual) e a opinião do ancião sobre o filhote (Posto comparativo e interpretação). Os anciões frequentemente permitirão ao jovem Garou que faça um favor em vez de — ou em adição a — doar talentos. Tais favores podem variar entre prover o ancião com caviar e carne fresca de coelho durante três luas cheias a encontrar um velho inimigo do ancião e rasgar a sua garganta. Em qualquer caso, o favor pedido costuma ser proporcional ao poder e à importância do ritual que o jovem Garou deseja dominar.

Aprender um ritual é uma ação prolongada. Um Garou precisa possuir um Conhecimento de Rituais no mínimo igual ao nível do ritual que ele deseja aprender, e precisa despende tempo — pelo menos uma semana por nível do ritual que ele deseja aprender (três dias para Pequenos Rituais) — com o ancião que sabe o ritual. O Garou precisa testar Inteligência + Rituais (dificuldade de 10 menos Inteligência). O número

de sucessos requerido equivale ao nível do ritual. Pode ser feito um teste por período de ensinamento (uma semana para um ritual de Nível Um, três semanas para um ritual de Nível Três, etc.) Se o estudante fracassar num teste, ele precisará gastar um ponto de Força de Vontade para prosseguir os estudos. Se ele cometer uma falha crítica, será porque ainda não está preparado para aprender o conhecimento que busca; ele terá de esperar três mudanças de lua, ou até que tenha mais experiência, para tentar de novo.

Um personagem pode começar o jogo com conhecimento dos rituais comprando o Antecedente de Rituais. Porém, depois os rituais poderão ser aprendidos apenas através de interpretação; não poderão ser comprados com pontos de experiência.

Rituais não aprendidos: Um personagem que já tiver participado de um determinado ritual poderá tentar praticá-lo, ainda que não conheça os procedimentos necessários. Nem é preciso dizer que ele tem pouca chance de sucesso. A dificuldade é três vezes maior que o normal, e ele precisa gastar o dobro da quantidade de pontos de Gnose (se algum for requerido). Além disso, os Garou mais velhos costumam ver essas tentativas como impertinentes ou até mesmo sacrílegas. Tentar praticar um ponto não aprendido na presença de um ancião poderá reduzir a Honra do Garou ou sua Sabedoria aos olhos de sua tribo.

A Influência do Augúrio

Nem todos os Garou possuem uma afinidade natural com a condução dos Grandes Rituais. Muitos ficam satisfeitos em conhecer alguns Pequenos Rituais e um punhado de rituais mais significantes aos seus próprios olhos. Na verdade, os Garou tradicionalmente vêem os lobisomens nascidos sob determinados augúrios como os mestres por direito dos rituais das tribos. Em especial, os Theurges e os Filodox são preparados para essas posições desde o momentos que entram na seita como filhotes adolescentes. Quase não se tem notícia de um Garou de um desses augúrios que não tenha ao menos alguma perícia na realização de rituais. Em geral, os Theurges tendem a aprender Rituais Místicos, Rituais Periódicos e Rituais de Caern, enquanto os Filodox tradicionalmente aprendem Rituais de Pacto e Rituais de Punição.

Isto não quer dizer que os Garou de outros augúrios não possam aprender rituais ou, ocasionalmente, liderá-los. Os Galliard costumam liderar Rituais de Morte e Rituais de Renome. Os Ragabash e os Ahroun também podem aprender e realizar rituais, embora a seita dificilmente encoraje esse comportamento, a não ser que haja uma razão específica para que um de seus Garou lidere um ritual. Por exemplo, um Ahroun pode liderar seu grupo de guerra num Ritual de Ferimento depois da primeira batalha de um filhote. É sábio lembrar que as matilhas individuais costumam ser (embora não sempre) mais flexíveis para interpretar essas tradições, devido a se preocuparem mais com qual membro da matilha desempenhará um ritual do que com seguir cada tradição antiga. Um Garou pode aprender um Ritual Místico, a despeito de seu augúrio.

Rituais de Pacto

Os Rituais de Pacto restauram um lugar ou um determinado Garou a sua harmonia e a seu equilíbrio com Gaia. Esses rituais purificam e renovam fazendo o objeto do ritual passar por um renascimento simbólico do útero de Gaia.

Sistema: Qualquer Garou tentando desempenhar um Ritual de Pacto precisa possuir um talento, fetiche ou algum pedaço de Gaia que jamais tenha sido tocado pelos lacaios da Wyrn ou por mãos imundas (por exemplo, um galho de salgueiro de uma floresta remota ou ainda uma pedra de um caern protegido). O mestre de ritual faz um teste de Carisma + Rituais (dificuldade 7, a não ser quando for estabelecida outra coisa.)

Ritual de Purificação

Nível Um

Este ritual purifica uma pessoa, um lugar ou um objeto, permitindo que ele possa ser usado sem risco de contaminação pela Wyrn. Para executar este ritual, o Garou deve desenhar um círculo na terra, andando contra o sentido do relógio em torno da pessoa(s) ou objeto(s) afligidos, enquanto segura um galho ardendo a fogo lento ou uma tocha. Ele precisa usar um galho (de preferência de salgueiro ou de vidoeiro) molhado em água pura ou neve para aspergir o objeto ou a pessoa a ser purificada. Enquanto isto é feito, todos os Garou presentes soltam um uivo sinistro numa tentativa de “afugentar” a influência corruptora. O melhor horário para a execução deste ritual é durante o amanhecer, mas ele pode ser realizado a qualquer hora.

Sistema: Este ritual pode ser usado em uma ou mais pessoas ou objetos, mas o líder precisa gastar pontos de Gnose a cada coisa ou pessoa extra a ser purificada. O nível de dificuldade equivale à Gnose do espírito que infligiu o contágio (máximo de 10). Apenas um sucesso é requerido. Se o ritual for executado ao amanhecer, o nível de dificuldade será reduzido em um. Atenção: este ritual não pode curar ferimentos ou danos causados por contaminação (veja o Dom Fianna: Resistência a Toxinas); ele apenas remove toda contaminação existente.

Ritual de Contrição

Nível Um

Este ritual é uma forma de pedido de desculpas; ele costuma ser usado para evitar a inimizade de espíritos ou Garou a quem um indivíduo tenha incomodado, ou para prevenir guerras entre seitas ou tribos. Na maioria das vezes o ritual consiste do infrator dobrar-se sobre sua barriga e cair para a frente. O Garou pode também ganir e lamber as patas ou as mãos. Porém, se bem realizada, uma simples mesura com a cabeça dará conta do recado. Para realizar com sucesso este ritual, o Garou precisa conceder um presente ao indivíduo ofendido ou, no caso deste ser um espírito, possuir algum aspecto do espírito em questão (por exemplo, um falcão de barro se o Garou estiver apelando para o totem espiritual Falcão).

Sistema: O nível de dificuldade do ritual equivale à Fúria do espírito alvo ou Garou (máximo de 10). Um sucesso costuma ser considerado suficiente para um pedido de desculpas gracioso, mas pode não ser suficiente para corrigir

relacionamentos ou perdoar erros graves. Quanto mais sucessos forem obtidos, mais o erro será esquecido. Os Garou que se recusam a reconhecer um Ritual de Contrição são mal vistos pelos anciões. A maioria dos espíritos aceitará sempre um ritual bem executado. O efeito dura até que o Garou execute uma ação que fira ou insulte o outro.

Ritual de Renúncia

Nível Dois

Neste raro ritual, um Garou rejeita o augúrio sob o qual nasceu e escolhe um novo. O ritual precisa ser executado durante a fase da lua que o Garou deseja abraçar. Água exposta à luz prateada de Luna é derramada sobre um Garou despido, lavando-o de tudo que ele já foi antes, incluindo todos os Postos. Ele agora está livre para começar de novo como um membro de seu augúrio adotado. Bem, quase livre — muitos Garou vêem essa “Mudança de Lua” com suspeita. Em particular, os Senhores das Sombras e os Presas de Prata desprezam profundamente os Garou que não são capazes de carregar o peso dos fardos que lhes foram atribuídos.

Sistema: Um Garou que mude de augúrios precisa começar de novo do Posto Um. Embora o Garou possa conservar quaisquer Dons já aprendidos, ele jamais poderá aprender novos Dons de seu augúrio antigo. Entretanto, os Dons de seu augúrio adotado agora lhe estão disponíveis. Ocasionalmente este ritual é desempenhado para outros propósitos que não seja a mudança de augúrio, como quando um Garou deseja desistir de seu nome e começar de novo na sociedade Garou (veja *Renúncia*).

Tabela de Rituais

Tipo	Teste	Dificuldade
Acordo	Carisma + Rituais	7
Caern	variável (máximo de Gnose)	7
Morte	Carisma + Rituais	8 - Posto
Místico	Raciocínio + Rituais	7
Punição	Carisma + Rituais	7
Renome	Carisma + Rituais	6
Periódico de Caern	Vigor + Rituais	8 - Nível
Pequenos Rituais	nenhum	nenhum

Rituais de Caern

Esses rituais são de vital importância para Gaia, porque eles ajudam na abertura, proteção e renovação de espaços sagrados dedicados a ela. Sem esses rituais, o fluxo místico da riqueza espiritual de Gaia cessaria, e seus filhos, os Garou, não poderiam mais descansar em seu colo. Sem essa renovação, até mesmo os corações fortes dos Garou ficariam temerosos de batalhar.

Sistema: Dentro de um caern, um Garou pode desempenhar apenas Rituais de Caern. As Paradas de Dados exigidas variam com cada ritual específico, mas o número máximo de dados usados não pode exceder a Gnose do mestre de ritual. A não ser que outra coisa seja estabelecida, a dificuldade de um ritual como esse é 7.

Ritual de Assembléia

Nível Um

Este ritual é exigido para abrir qualquer tipo de assembléia. Nessas assembléias, os caern dos Garou são recarregados com Gnose. Os rituais sempre incluem um uivo prolongado liderado por um Garou conhecido como Mestre do Uivo. O uivo varia por tribo e por seita, mas sempre expressa a natureza única da seita. Todos os Garou envolvidos precisam formar um círculo dentro do caern antes de começarem a uivar. Existem diversas variações das exigências básicas — os Garras Vermelhas costumam morder as próprias patas e derramar seu sangue na terra, enquanto os Uktena passam seus fetiches mais poderosos entre si à medida que cada membro une sua voz ao coro — mas o uivo deve sempre ser sonoro e o círculo eterno deve ser sempre formado.

Sistema: O ritual precisa ser executado pelo menos uma vez por mês para que um caern seja mantido consagrado. Durante o curso do ritual, os participantes precisam energizar o caern com cinco pontos de Gnose por nível de caern para reabastecê-lo plenamente.

Ritual de Abertura do Caern

Nível Um

Os caern são lugares altamente espirituais e sagrados para aqueles que os criam. Cada caern possui um poder específico associado a ele, geralmente de natureza benéfica. Portanto, existem caern de Fúria, caern de Gnose, Força, Enigmas, etc. Se um personagem for sábio o bastante, ele pode ser capaz de se ligar ao poder do caern e usá-lo em seu

benefício. A isto costuma-se chamar “abrir” um caern. Abrir um caern não é uma coisa que deva ser tentada sem preparo. Os caern não concedem com facilidade suas energias, e o fracasso em absorver apropriadamente esse poder pode resultar em danos seríssimos para o Garou.

Cada caern exige coisas específicas do mestre de ritual. O mestre de ritual deve provar que é merecedor das energias do caern. Para abrir um caern de Enigmas, um Garou precisa trilhar um caminho espiral para evocar a lenda grega de Perséfone. Já para abrir um caern de Fúria, o Garou precisa assumir sua forma Crinos e entoar a litania de seus ancestrais que morreram combatendo a Wyrn. O segredo é forjar uma conexão com o espírito específico do caern.

Sistema: Para abrir um caern, um personagem realiza um teste resistido e prolongado de Raciocínio + Rituais (dificuldade 7). O número de sucesso precisa igualar o nível do caern.

O personagem é enfrentado pelo espírito do caern. O espírito do caern usa seu próprio nível de caern como uma Parada de Dados. Suas dificuldades equivalem à Gnose do personagem, enquanto o número de sucessos precisa igualar a Força de Vontade do personagem. O primeiro a obter o número necessário de sucessos vence.

Se um personagem vencer o teste, poderá acrescentar o nível do caern a sua Parada de Dados ao executar ações apropriadas ao foco desse caern. Mas se ele perder, recebe danos equivalentes ao número de sucessos que o caern obteve a mais que ele. Uma falha crítica indica que os ferimentos são agravados. Esses ferimentos físicos e espirituais são os resultados de uma reação de retorno de energia espiritual.

Consulte na *Tabela de Caern* uma lista de tipos de caern, seus poderes e os espíritos que podem ser encontrados com frequência próximos a eles.

A Toca do Texugo

Nível Quatro

Os guardiães (membros de seita) dos caern tornam-se tão unidos a suas tocas que podem sentir tudo que ocorre em seus arredores. Ao praticar este ritual, o mestre fita intensamente alguma coisa como uma tigela de água, uma lata de tinta ou um espelho. Ao mesmo tempo, o Garou derrama uma certa quantidade de loção de hamaméis ou outro adstringente de cheiro forte (como urina) no solo à sua frente. Os outros Garou que estejam observando ou participando, formam um círculo em torno do mestre de ritual e rosnam baixinho. Principalmente no caso de Andarilhos do Asfalto e Wendigos, alguns Garou mais jovens acrescentam ao ritual o uso de drogas alucinógenas leves, embora muitos Garou não vejam isso com bons olhos.

Sistema: O celebrante precisa ser bem sucedido num teste de Percepção + Rituais contra o nível de dificuldade abaixo. Cada sucesso possibilita que o mestre de ritual (frequentemente o sentinela do caern) faça uma pergunta sobre a uma área específica. A dificuldade varia de acordo com o tamanho da área (veja abaixo). Um fracasso indica que o Garou não vê nada, embora uma falha crítica signifique que o Garou vê o que deseja ver, a despeito de qual seja a verdade.

Área	Dificuldade
Sala Pequena	5
Salão de Baile	6
Casa	7
Acre de Terra	8
Floresta Pequena	9

Ritual de Abertura da Ponte

Nível Quatro

Este ritual cria uma Ponte da Lua, um portal bruxuleante que serve como um meio de transporte místico entre dois caern. Essas Pontes da Lua constituem elos vitais entre os espaços sagrados de Gaia. Uma vez por ano um caern precisa renovar sua conexão com outros caern com os quais queira manter Pontes da Lua. Este ritual sempre é realizado durante assembléias, e simultaneamente nos dois caern participantes.

A exigência básica para abrir uma Ponte da Lua é o uso de uma Gema da Lua, ou Pedra de Trilha, como é mais chamada. As Pedras de Trilha são encontradas na Umbra, sendo frequentemente objetivos de buscas. Essas pedras extraordinariamente raras parecem pérolas achatadas com a impressão de uma pata de lobo em um dos lados. É possível roubar uma Pedra de Trilha de um caern, mas esse tipo de furto é considerado blasfemo, podendo resultar numa guerra entre duas seitas de Garou.

O ritual estabelece (ou restabelece) uma conexão espiritual entre a Pedra de Trilha de um caern e a Pedra de Trilha de um segundo caern por intermédio dos dois totens espirituais dos caern. No ápice do ritual, uma Ponte da Lua se abre entre os dois caern participantes. Durante este tempo os Garou das duas seitas podem viajar entre os caern para se juntarem a uma pândega selvagem. As Pontes da Lua possibilitam aos Garou atravessarem distâncias em um milésimo do tempo normal necessário. Este ritual precisa ser renovado uma vez a cada 13 luas (aproximadamente um ano).

Sistema: Este ritual é muito poderoso. Os personagens podem ocasionalmente desempenhá-lo, mas na maioria das vezes será realizado por mágicas conduzidas pelo Narrador, mas os personagens ajudarão de alguma forma.

O teste é Raciocínio + Enigmas (dificuldade 8 menos o nível do próprio caern do mestre de ritual). O mestre de ritual pode gastar Força de Vontade no teste. Se o seu totem de matilha for o mesmo que o totem do caern, ele recebe um bônus de três dados para o teste. Se o ritual já não obteve sucesso anteriormente o nível de dificuldade do ritual será aumentado em um. Para completar o ritual, o mestre de ritual precisa obter um número de sucessos equivalente ao nível do caern do alvo.

Se o ritual for bem sucedido, a Ponte da Lua será aberta automaticamente, e o elo espiritual entre as duas Pedras de Trilha é estabelecido. As Pontes da Lua agora podem ser abertas a qualquer momento entre os dois caern. As Pontes podem ser abertas com o Ritual de Abertura do Caern (veja adiante) ou o Dom Ragabash: Abrir Ponte da Lua (se for executado no caern). Caso o ritual fracasse, nenhuma Ponte da Lua se abre, e o ritual precisa ser tentando novamente no ano seguinte. As Pontes da Lua para aquele caern ainda estão abertas, mas não são mais seguras como antes...

Se o ritual redundar numa falha crítica, nenhuma Ponte da Lua será aberta, e a Pedra de Trilha no caern ficará queimada devido à incompetência com que as energias foram manuseadas. Cometer uma falha crítica neste ritual conduz a outro ritual — o Ritual do Ostracismo, executado contra o Garou infrator.

Consulte a Tabela de Caern para distâncias entre Pontes da Lua.

Ritual da Ravina Encoberta

Nível Quatro

Este ritual faz com que uma área no interior da Umbra fique invisível, de modo que não possa ser vista de nenhuma outra área da Umbra. Este ritual deve contar sempre com um mínimo de cinco participantes que depois deverão submeter-se a uma cerimônia de abstinência de três dias. Os Uktena, particularmente adeptos deste ritual, afirmam que os participantes precisam comparecer à cerimônia com os corpos nus pintados com símbolos representando a terra, o ar, a água, o fogo e (para o mestre de ritual) o mundo espiritual.

Sistema: A dificuldade deste teste é o nível de Película +4. Qualquer Garou participante pode contribuir com Gnose para este ritual. É preciso gastar 10 pontos de Gnose para tornar o efeito permanente. Do contrário, o número de sucessos alcançados se igualará ao número de horas que a Clareira da Umbra permanecerá escondida. Se a área que o Garou tentar esconder for maior que o próprio caern, a quantidade de Gnose requerida aumentará em dois pontos para cada seiscentos metros de raio que os personagens procurarem encobrir.

Ritual da Criação de Caern

Nível Cinco

Este ritual poderoso cria um caern, uma área permanente na qual o mundo espiritual e o mundo físico se tocam. Basta recitar o ritual para atrair a atenção dos servos da Wyrn, o que torna sua prática perigosa, e muitas vezes, fatal. Apenas os místicos mais poderosos e sábios ousam conduzir uma empreitada dessas.

Quase sempre se escolhe um Theurge poderoso para executar este que é o mais sagrado dos rituais. Muitos Garou reunidos precisam canalizar sua energia através de um líder poderoso para terem alguma esperança de sucesso. Sabe-se que matilhas inteiras já morreram em agonia por fracassarem na tentativa.

Depois que o foco físico para o coração do caern tiver sido escolhido, a área precisará ser purificada de toda a corrupção antes de ser transformada. Todos os Garou que participam no ritual precisam passar por um Ritual de Purificação. O mestre de ritual executa uma série de pequenos rituais, meditações e outras preliminares físicas para se preparar para sua terrível missão.

É preciso enviar sentinelas (freqüentemente os personagens dos jogadores), porque os servos da Wyrn quase invariavelmente tentam interromper um ritual grande como esse. Apenas os guerreiros mais poderosos são escolhidos para esse tipo de missão, e sua proteção é crítica para o sucesso do ritual. O líder do ritual permanece indefeso enquanto entoa uma longa litania de versos planejados para

invocar um grande espírito para o caern preparado. Embora seja possível criar um tipo específico de caern, a maioria dos líderes deixam a escolha a cargo de Gaia, aceitando qualquer caern que ela conceder à seita.

Como é preciso uma quantidade enorme de Gnose para criar um novo caern, é preciso que um mínimo de 13 Garou, um para cada lua do ano, participe deste rito. A despeito do número de Garou que o esteja ajudando o mestre de ritual, seu organismo pode canalizar um fluxo de Gnose poderoso como esse apenas por uma hora. O ritual precisa ser executado à noite. Isto significa que na maioria dos lugares e na maior parte do ano, o mestre de ritual pode realizar apenas oito testes (um por hora) para cumprir sua tarefa. Isto torna o sucesso extremamente improvável. Caso o ritual fracasse, todos os indivíduos envolvidos sofrem cinco ferimentos. Esses ferimentos não são agravados, mas são muito dolorosos e sempre deixar cicatrizes em forma de lágrimas marcadas no corpo do Garou. Essas cicatrizes, as “Lágrimas de Gaia” são consideradas atos de bravura, sendo freqüentemente destacadas por tatuagens ou pinturas e exibidas com orgulho. Os Garou dizem que essas lágrimas são o resultado do choro de Gaia pela dor de seus filhos.

Tempo: O ritual precisa ser executado entre o nascer e do pôr do sol durante a fase crescente da lua. Apenas os Dançarinos da Espiral Negra criam caern durante a lua minguante.

Sistema: O ritual requer um teste prolongado de Raciocínio + Rituais, embora o líder possa usar apenas um número de dados equivalente ao seu número de Gnose. A dificuldade sempre é 8, e são necessários 40 sucessos. A cada hora do ritual poderá ser tentado apenas um teste.

Depois que o líder tiver obtido o número necessário de sucessos, todos os indivíduos envolvidos no ritual precisam contribuir com pontos de Gnose — são necessários 100. Caso o total disponível de Gnose não seja 100, todos os participantes no ritual começam a sofrer ferimentos agravados. Cada ferimento conta como três pontos adicionais de Gnose para o total.

As falhas críticas que ocorrerem durante este ritual serão particularmente mortais. Todos os personagens envolvidos sofrem sete Níveis de Vitalidade de dano, o que significa que até mesmo um Garou que antes estivesse com sua saúde imaculada torna-se Incapacitado. Os Garou reduzidos a abaixo de Incapacitado precisam fazer um teste segundo a Tabela de Cicatrizes de Batalha, somando um dado ao teste.

Se o número mínimo de sucessos (40) for obtido, o caern é classificado como Nível Um. A Película de uma área como essa é 4, e os espíritos que habitam o caern concederão poderes aproximadamente iguais aos Dons de Nível Um. Cada cinco sucessos adicionais elevam o nível do caern em um, correspondentemente elevando a magnitude dos poderes concedidos pelo caern. No Nível Três a película da área é 3, enquanto no Nível Cinco ela é apenas 2. Imediatamente depois do ritual ser completado com sucesso, o mestre de ritual precisa sacrificar um número de pontos de Gnose permanentes igual ao nível do caern.

Se o personagem de um jogador assumir o papel de mestre de ritual e for bem sucedido, ele recebe três pontos de Glória, cinco pontos de Honra e sete pontos de Sabedoria. Qualquer

outro personagem que participe do ritual recebe cinco pontos de Glória e três pontos de Honra. Esta é uma tarefa lendária, devendo ser recompensada adequadamente.

Rituais de Morte

Os Garou desempenham Rituais de Morte tanto para honrar os que se foram como para reafirmar sua ligação com o ciclo de vida, morte e renascimento. Ao enfrentar e aceitar a morte como uma parte necessária da dança da vida, os membros das matilhas e das seitas se livram dos venenos debilitantes do medo.

Cerimônia pelos Falecidos

Nível Um

Este é o ritual executado em honra aos recém-falecidos. Na maioria das vezes é executado ou por um Galliard ou por um colega de matilha do Garou falecido. Este ritual varia dramaticamente de uma tribo para outra. Por exemplo, um mestre de ritual Fianna conta à sua seita histórias tristes e heróicas sobre o Garou falecido. Já os Wendigo praticam um ritual solene, no qual o mestre de ritual e todos os colegas de matilha do Garou permanecem parados no pico mais alto ao qual puderem chegar, caudas tremulando ao vento, e exprimem em seu uivo seu orgulho e dor, para assim facilitar a passagem de seu companheiro para a próxima vida. O que importa não é a forma do ritual, mas o significado do momento.

Sistema: O Mestre de ritual lidera a liberação das emoções combinadas dos Garou para o mundo espiritual. Segundo os Ukte-na essas emoções exercem um impacto real na Umbra e po-

dem ajudar a garantir que o Garou falecido recorde de alguma coisa de sua vida anterior (i.e., a encarnação seguinte do personagem possuirá o Antecedente Vida Passada).

Ritual do Lobo do Inverno

Nível Três

Este ritual solene e triste é executado por um Garou que esteja fraco ou envelhecido demais para lutar ao lado de sua tribo. Quando o Garou anuncia que irá se submeter a esse ritual, senta-se no centro de uma reunião de seus colegas de matilha e de seita. É uma cerimônia solene e pesadosa, na qual os Dançarinos da Lua entoam hinos sobre a vida e os feitos do homenageado, e pedem aos espíritos que lhe concedam glórias no mundo ou na vida nova que o aguarda. O homenageado em seguida caminha, lenta e orgulhosamente, entre as fileiras de membros da tribo. Enquanto ele caminha, sua gente inicia um uivo triste, muito semelhante ao que entoam pelos falecidos. Alguns Garou tocam melodias lamuriasas em seus tambores e flautas, enquanto o homenageado retira-se para um local afastado, no qual põe fim à sua vida, normalmente com uma adaga de prata.

Imediatamente depois do suicídio, inicia-se a Cerimônia pelos Falecidos. Este ritual é executado com mais frequência pelos membros dos Garras Vermelhas e dos Crias de Fenris, sendo raríssimo entre os Filhos de Gaia.

Sistema: Este ritual quase sempre é executado à noite e requer que pelo menos outros três Garou estejam presentes ao evento solene. A arma usada pelo Garou precisa ser de prata, embora não tenha necessariamente de ser uma adaga.

Rituais Místicos

Os Rituais Místicos colocam os Garou em contato direto com a Umbra e/ou os seres espirituais. Ao contrário da maioria dos outros rituais, estes costumam ser executados com mais frequência por Garou solitários.

Sistema: Ao desempenhar um Ritual Místico, o mestre de ritual precisa fazer um teste de Raciocínio + Rituais (dificuldade 7, a não ser que seja estabelecida outra regra).

Batismo de Fogo

Nível Um

A maioria das tribos tenta localizar todas as crianças nascidas entre seus Parentes a partir de uma semana de seu nascimento para ver se elas “compartilham o sangue”. Aqueles que são identificados como Garou são “batizados” à luz da lua que representa seu augúrio e são submetidos a um ritual de fogo. Esse batismo normalmente consiste de misturar com cinzas algumas gotas do sangue do Garou. Em seguida, usa-se a mistura para untar as orelhas, olhos, sobancelhas e a língua da criança.

Em seguida, na presença de um dos espíritos tribais menores, conhecido como Parente das Lágrimas, o Garou responsável pelo batismo toma o bebê nos braços e o expõe ao luar enquanto uiva a saudação de Gaia pelos recém-nascidos. O mestre de ritual em seguida faz o Parente das Lágrimas beijar a criança. O beijo selvagem do espírito deixa no bebê uma marca espiritual na forma da pictografia tribal do recém-nascido. Sendo espiritual, esta marca não é visível no corpo do bebê. Ela, porém, pode ser localizada e reco-

nhecida por qualquer Garou (incluindo os Dançarinos da Espiral Negra, que com a mesma frequência dos Garou, localizam e capturam filhotes para gerar mais soldados para suas fileiras).

O espírito Parente das Lágrimas é incumbido de vigiar o jovem Garou à medida que ele alcança a maturidade, de modo que a tribo sempre conheça a sua localização e saiba se ela se encontra em perigo. Quando a criança estiver prestes a sofrer a Primeira Mudança e pronta para o Ritual de Passagem, o espírito alerta a tribo. Infelizmente, esses espíritos menores possuem vontade muito fraca e são fáceis de serem distraídos. Frequentemente, um Parente das Lágrimas perde o rastro do filhote, deixando-o entregue à sua própria sorte. Esses “filhotes perdidos” costumam se tornar Lunáticos ou reclusos, assustados com sua própria natureza e incapazes de compreender seus poderosos instintos primitivos.

Sistema: O Mestre de Ritual faz um teste de Carisma + Rituais (dificuldade 6). Exige-se apenas um sucesso, mas sucessos adicionais aumentam a chance de que o Parente de Lágrimas não perca o rastro da criança. Este ritual precisa ser executado à noite sob a lua na qual a criança nasceu. Embora este ritual costume ser realizado dentro de um mês depois do nascimento, a marca pode ser feita a qualquer momento antes do filhote alcançar a adolescência e sofrer sua Primeira Mudança.

Ritual de Compromisso

Nível Um

Este ritual compromete um espírito a um Garou, tornando-o seu servo. Quanto mais poderoso for o espírito, mais difícil será o processo. Embora qualquer espírito encontrado esteja sujeito ao compromisso, os Garou geralmente acreditam que os espíritos devam ser comprometidos apenas quando necessário; eles não se sentem bem quanto a manter os espíritos presos a compromissos por períodos longos de tempo. Contudo, há quem conteste essa opinião, particularmente os místicos da tribo dos Uktena.

Os espíritos aprisionados através deste ritual podem ser comprometidos a um serviço temporário, ou confinados em objetos para criar talentos (veja *Fetiches e Talentos*). Nenhum espírito oferece-se de bom grado como servo, a não ser que tenha afinidade com o totem do personagem. Os espíritos podem ser comprometidos com objetos, lugares e até mesmo a pessoas, embora os Garou recorram a essa última possibilidade apenas em caso de necessidade. Fracassar neste ritual pode ser perigoso, pois as chances do espírito se tornar hostil e tentar ferir o místico são grandes.

Sistema: Um Garou pode tentar este ritual apenas na presença de um espírito, sendo normalmente executado na Umbra. Ao tentar comprometer um espírito, um Garou precisa primeiro gastar um número de pontos de Gnose (mínimo de um). Cada ponto de Gnose reduz o nível de Gnose do espírito em um. O Garou precisa em seguida testar sua própria Força de Vontade (a dificuldade é a Gnose ajustada do espírito). O número de sucessos indica por quanto tempo o espírito pode ser forçado a servir (uma semana por sucesso). No caso de um talento, o espírito é comprometido até que o objeto seja usado.

Veja no Apêndice exemplos de espíritos e uma lista de talentos simples.

Ritual da Pedra Caçadora

Nível Um

Este ritual permite ao Garou encontrar alguém ou alguma coisa. O Garou precisa conhecer o nome do objeto ou do indivíduo. A dificuldade do ritual é reduzida se o Garou tiver algum pedaço do objeto ou da pessoa (por exemplo, um tufo de cabelos ou um pedaço de pano). O Garou precisa amarrar uma pedra ou uma agulha num barbante enquanto se concentra no objeto ou na pessoa procurada. Os Andarilhos do Asfalto costumam usar mapas e substituem uma bússola pela tradicional pedra amarrada no barbante.

Sistema: Teste padrão. Caso o Garou tenha em seu poder um pedaço do objeto ou do indivíduo, a dificuldade será reduzida em um. O ritual concede ao Garou apenas uma noção da localização geral do objeto, não sua posição exata.

Ritual de Dedicção a um Talismã

Nível Um

Este ritual possibilita a um Garou sintonizar um objeto com o seu corpo, permitindo que esse objeto se adapte às diversas formas do Garou (jeans irão crescer para se acomodar ao tamanho da forma Crinos, etc.) e acompanhá-lo até a Umbra. Esses talismãs costumam ser objetos comuns, porque os itens espirituais, como fetiches e talentos, permanecem automaticamente com o Garou em todas suas formas. Um Garou costuma executar este ritual com mais frequência durante a fase da lua sob a qual nasceu. Cada augúrio possui seu ritual peculiar.

Sistema: O custo é um ponto de Gnose por objeto dedicado, e um Garou jamais deve possuir mais objetos sintonizados com ele do que o seu nível de Gnose. Certos objetos particularmente grandes (a critério do Narrador) são considerados, para o propósito de “custo”, mais de uma unidade.

O Narrador e o jogador devem decidir o que acontece com o objeto quando assume determinadas formas. Por exemplo, quando o personagem assume a forma Crinos, sua mochila simplesmente irá crescer para acomodar-se em seus ombros (embora a mochila ainda assim não poderá manter mais objetos que o normal). Quando o personagem estiver na forma Hispo, a sua faca será absorvida pelo seu corpo. Nesses casos, o objeto aparecerá como uma tatuagem; as outras pessoas precisam gastar um ponto de Força de Vontade para remover o objeto do personagem.

Ritual de Iniciação

Nível Dois

Este ritual pode ser realizado apenas no domínio de um Ádito. Ele permite que o Garou viaje para a Umbra Profunda. Para executar este ritual, o Garou precisa fazer uma trança com três fios de cabelo seus, três pedaços de fio de cobre e três galhos de hera ou outra planta trepadeira. Ocasionalmente substitui-se o cabelo e os fios de cobre por linhas de seda. Depois que a trança tiver sido tecida, o Garou a amarra em torno de seu próprio pulso e uiva três palavras de poder. Os Uktena costumam beber uma poção azeda que libera o espírito do Garou da Tellurian, enquanto os Fúrias Negras sempre

realizam este ritual em grupos de três, jamais viajando sozinhos pela Umbra Profunda.

Sistema: Se a trança for destruída enquanto o Garou se encontrar na Umbra Profunda, o Garou recebe um Nível de Vitalidade de danos e, se não retornar imediatamente para a Umbra Rasa, corre o risco de se perder para sempre.

Ritual para Despertar Espíritos

Nível Dois

Este ritual é usado para despertar um espírito adormecido (inativo). Para executar este ritual, um Garou precisa tocar um ritmo em algum tipo de instrumento (os tambores tornam-se cada vez mais populares). Enquanto o Garou toca, os outros Garou participantes (se houver), executam passos em torno do mestre de ritual, uivando e rugindo em contraponto à batida.

Quando realizado num objeto comum, este ritual anima o espírito do objeto, fazendo com que ele acorde e apareça na Umbra. Por exemplo, se o ritual for executado numa kombi, qualquer Garou que esteja percorrendo atalhos poderia ver o veículo como uma parte autêntica da paisagem. Contudo, ele apareceria como um objeto estacionário na Penumbra, a não ser que uma pessoa no plano físico começasse a dirigi-lo, caso em que ele apareceria, para um observador na Umbra, como um veículo em movimento, mas sem motorista.

Quando realizado em plantas, este ritual costuma ser chamado “santificação”. Como os espíritos-plantas são benevolentes, um que seja despertado emprestará seus poderes como se fosse um amuleto. Quando santificadas, plantas diferentes concedem habilidades diferentes. Por exemplo, uma dedaleira protege contra magia de fadas (somando dois ao nível de dificuldade de qualquer feitiço de fada).

Sistema: O mestre de ritual precisa tocar um instrumento musical ou entoar uma canção (não é preciso Talento). A dificuldade do teste é a Fúria do espírito. Um fracasso significa que o espírito permanece adormecido. O Narrador precisa decidir se o espírito é hostil ou amigável ao Garou que o despertou. Despertar um espírito não possibilita qualquer espécie de controle sobre ele; isso requer um Ritual de Compromisso ou um Dom.

Ritual de Conjuração

Nível Dois

Os místicos Garou são adeptos da conjuração de espíritos. Esta capacidade pode variar desde conjurar pequenos Gafflings para chamar espíritos de totens até buscar conselhos com Incarnas. O ato de conjurar espíritos envolve rituais complexos, períodos longos de meditação e o entoamento de mantras. Dentro do mundo espiritual este processo é muito mais fácil. Este ritual compele os espíritos a procurarem aqueles que o chamam; além disso, uma vez que a conjuração tenha sido completada com êxito, o espírito não pode escapar de seu conjurador e precisa obedecer aos místicos. Muitos espíritos, particularmente os pequenos, são fracos demais para resistir a uma conjuração poderosa; os mais poderosos aparecem por curiosidade. A chance de se obter êxito numa conjuração depende da perícia do místico, do poder do espírito e da força da Película local.

Sistema: O mestre de ritual precisa romper a Película como se estivesse entrando na Umbra (teste de Gnose contra a Película). Um místico que já se encontre na Umbra não precisa romper a Película. O nível de poder do espírito determina o nível de dificuldade de uma conjuração bem sucedida. O Narrador pode determinar os números-alvo a partir da tabela abaixo:

Tipo de Espírito	Número-alvo
Gaffling	4
Jagging	5
Avatar de Totem	7
Incarna	8-9
Avatar Celestino	10

Para cada hora que o Garou gaste conjurando o espírito, seu número-alvo cai em um ponto. Nenhum número-alvo pode cair abaixo de 3. Em seguida, o Garou precisa fazer um teste de Gnose e determinar quantos sucessos forem possíveis, como os resultados seguintes:

Sucessos	Efeito
1	Depois de uma certa demora, o espírito aparece, mas inicialmente é hostil
2	O espírito se manifesta rapidamente, mas ainda é inicialmente hostil.
3	O espírito aparece imediatamente, sendo neutro.
4	O espírito aparece imediatamente, sendo passivamente benigno.
5	O espírito aparece imediatamente e é amigável

Um teste que resulte numa falha crítica provavelmente trará resultados desastrosos. Frequentemente uma falha crítica conjura o tipo errado de espírito em grande quantidade ou com propósitos hostis. As falhas críticas podem facilmente provocar o aparecimento de um enxame de Malditos.

O Narrador deve sentir-se à vontade para ajustar as tabelas anteriores de acordo com seu intento. Em determinados casos, um Garou que tente conjurar um espírito específico não terá nenhuma chance de sucesso; em outros, ele praticamente não terá nenhuma chance de fracasso. Aconselha-se ao Narrador tratar cada uso deste ritual individualmente e aplicar bom-senso em suas decisões.

Um Garou que conjure com sucesso um avatar Incarna obtém dois pontos de Sabedoria.

Ritual de Fetiche

Nível Três

Este ritual possibilita que um Garou crie um fetiche (um objeto com um espírito aprisionado nele). Para fazer isto, o Garou precisa primeiro purificar o fetiche potencial colocando-o sob água corrente (ou até mesmo água encanada), enterrando-o em terra pura, expondo o objeto a brisas constantes ou suspendendo-o sobre chamas por três noites consecutivas. O Garou precisa em seguida forçar ou persuadir um espírito a entrar no objeto preparado. Os Fiana afirmam que persuadir um espírito com adulações gera os melhores resultados, enquanto os Roedores de Ossos e os Silenciosos alegam que subornar (gastar Gnose) funciona melhor.

Sistema: Teste Raciocínio + Rituais (dificuldade 10).

Cada ponto de Gnose permanente gasto pelo Garou durante o ritual reduz a dificuldade em dois pontos. Uma falha crítica indica que o espírito foi libertado repentinamente (caso o espírito tenha sido coagido a participar, será quase certo que ocorra um ataque). Caso o Garou esteja tentando forçar um espírito para o fetiche, ele precisa primeiro atacar o espírito e reduzir a zero seu Poder antes de tentar aprisioná-lo no fetiche. Um fetiche recém-criado não funcionará até que o Poder do espírito aprisionado seja recarregado (consulte *Recarregando Poder*).

Ritual do Totem

Nível Três

Este ritual associa um totem a um grupo de Garou. É executado com mais frequência durante o período de formação de uma matilha. Durante um ritual, todos os Garou que queiram associar seus destinos a um determinado espírito de totem precisam cobrir os olhos com uma infusão de saliva e artemísia (ou outra substância sagrada para Gaia) e percorrer atalho para a Umbra. Nos Reinos espirituais, o mestre de ritual lidera os Garou numa caçada pelo rastro místico deixado por um espírito de totem. Tal evidência varia de acordo com o espírito, mas é sempre encontrada por Garou merecedores da atenção do totem. Até mesmo localizar o espírito não garante sucesso, pois o totem precisa decidir se os Garou são merecedores de se tornarem seus filhos de leite. Um totem indeciso pode exigir que os candidatos passem por uma prova, embora isso quase nunca seja pedido se a matilha tiver acabado de completar com sucesso um Ritual de Passagem.

Sistema: Para se beneficiarem deste ritual, os personagens precisam comprar o Antecedente de Totem. Do contrário, o ritual simplesmente não será executado.

Rituais de Punição

Os Rituais de Punição iniciam a sanção da tribo ou seita contra um Garou infrator. Esses rituais fortalecem os Garou estabelecendo claramente os limites de uma conduta aceitável. Juntando-se à punição, cada Garou fortalece seu compromisso com a matilha, que sempre deve estar acima dos interesses individuais.

Sistema: Os Rituais de Punição são executados apenas para infrações graves ou depois que uma punição menos estruturada tiver falhado em corrigir o comportamento de um Garou. O mestre de ritual precisa testar Carisma + Rituais (dificuldade 7, a não ser que seja definida outra coisa). Um ritual fracassado é considerado um sinal de Gaia indicando que os crimes do Garou infrator não justificam esse tipo de punição.

Ritual de Ostracismo

Nível Dois

Este ritual costuma ser aplicado como punição para crimes menores, embora seus efeitos possam ser devastadores em tempos de guerra. Este ritual segrega o Garou punido de sua tribo, seita e, ocasionalmente, matilha. Depois do ritual, a tribo tratará o indivíduo como uma nulidade. Ele será ignorado o máximo possível, e forçado a contar consigo mesmo até para necessidades básicas, embora nenhuma ação

hostil seja tomada contra o não-lobo (ao menos em teoria, embora costume haver casos de Garou ostracizados que são feridos “acidentalmente”). Numa situação de vida-ou-morte, a tribo (amigos e colegas de matilha em particular) podem auxiliar o infrator, ainda que relutantemente. Em outras situações, o Garou é ignorado de forma absoluta. Os Garou presentes a este ritual formam um círculo (em volta do Garou infrator, se ele estiver presente), e cada participante profere em voz alta (uma vez para Gaia, outra para os seus companheiros) o nome do infrator, seguido pelas palavras: “que, entre todos os filhos de Gaia, não é meu irmão/irmã”). O orador em seguida dá as costas para o centro do círculo e se retira. Depois que todos os presentes tiverem falado, o Garou busca abrigo na escuridão da noite.

Sistema: Esta punição dura normalmente de uma fase da lua até a seguinte. Porém, ela pode durar enquanto os líderes da seita ou da tribo desejarem. Para crimes sérios, a punição pode até mesmo ser decretada permanentemente, exilando o infrator da tribo.

O Garou ostracizado perde um ponto de Glória, cinco pontos de Honra e um ponto de Sabedoria.

Pedra do Escárnio

Nível Dois

A Pedra do Escárnio é uma rocha imbuída de personificações malévolas de vergonha, tristeza e sentimentos semelhantes. Algumas seitas possuem uma Pedra do Escárnio permanente, para a qual um infrator é dragado, embora a maioria possua apenas uma pequena pedra imbuída de energias zombeteiras. Começando com o mestre de ritual, esta pedra é passada para cada Garou presente ao ritual. O Garou que será objeto de escárnio é forçado por seus colegas de seita a sentar-se e assistir. À medida que cada Garou recebe a pedra, ele desenha ou pinta um símbolo de desprezo ou vergonha nela, enquanto conta uma história zombeteira ou embaraçosa sobre o comportamento condenável e outros defeitos do Garou. Os Dançarinos da Lua são particularmente criativos em suas representações verbais do vilão. Este ritual costuma durar a noite inteira, com as histórias seguintes tornando-se cada vez mais ultrajantes. A punição termina com o fim da noite, embora as melhores histórias e insultos costumem ser sussurrados pelas costas do infrator durante algum tempo. Essa punição faz com que o Garou perca Renome temporariamente.

Sistema: Teste padrão. O Garou punido normalmente perde oito pontos de Honra e dois pontos de Sabedoria até que venha a desempenhar uma façanha honorável, desta forma removendo a mácula do escárnio.

Voz do Chacal

Nível Dois

Este ritual é executado quando o comportamento de um Garou envergonhou não apenas a ele mesmo, mas a toda sua seita ou tribo. Quando o mestre de ritual realiza a Voz do Chacal, ele sopra um punhado de pó ou cinzas sobre o infrator e profere as seguintes palavras: “Devido à tua (covardia/gula/vaidade, etc.) ter-se comparado à do chacal, proclamo que tu és cria legítima dele!” À medida que o pó ou as cinzas cobrem o Garou punido, a sua voz muda. Daí

em diante, o Garou punido falará num tom agudo e nasalizado, até que o mestre de ritual decida retirar a punição.

Sistema: Os filhotes de chacal, como os Garou punidos dessa forma são conhecidos, subtraem dois pontos de todos os dados usados em testes Sociais. Eles também perdem dois pontos de Glória e cinco pontos de Honra. O mestre de ritual pode repelir esta punição a qualquer momento, embora para crimes particularmente sérios ela possa ser tornada permanente (caso no qual a perda de Renome é mantida). Certos filhotes de chacal têm conseguido reaver suas vozes ao completar uma cruzada de grande benefício para Gaia.

A Caçada

Nível Três

A Caçada é convocada contra um Garou que tenha cometido crimes capitais, mas que ainda retenha um vestígio de honra. Assassinos (embora não os traíçoeiros) e criminosos do tipo são Caçados. Todos os Garou que participam numa Caçada cobrem seus corpos com símbolos antigos desenhados com tinta ou barro. Esses símbolos marcam os Garou como integrantes de uma Matilha Caçadora, e todos os outros Garou abrirão espaço para os Caçadores marcados dessa forma. É uma honra ser escolhido como integrante de uma Matilha Caçadora. O mestre de ritual, ou Mestre da Caçada, lidera a matilha. A Caçada é exatamente o que o nome indica: o criminoso é caçado e morto pela matilha. Não é possível conceder nenhuma espécie de perdão ao condenado, embora a morte limpe a honra do Garou caçado (o que quer que isso valha). Conta-se muitas histórias trágicas sobre Garou que foram for-

çados a escolher entre quebrar sua palavra e cometer um crime grave. Esses Garou, assim dizem as histórias, escolheram honrar sua palavra e foram Caçados. Porém, demonstraram tamanho valor em seu último combate que adquiriram muito Renome póstumo.

Sistema: Este ritual pode ser interpretado usando as regras de caçada descritas no Capítulo Cinco: Drama. Uma opção é simulá-la testando o Carisma + Ritos do mestre de rituais (a dificuldade é o Posto + 4 do condenado). Um fracasso significa que o condenado lutou bem e obteve muita Glória póstuma, enquanto uma falha crítica significa que ele despistou seus caçadores e poderá continuar vivendo como um ronin.

Ritual Satírico

Nível Três

Uma versão mais séria do Ritual do Escárnio. Um Ritual Satírico é uma canção, dança e/ou drama criada pelos Meia Luas e Dançarinos da Lua com o único propósito de ridicularizar o infrator. Este ritual sempre é executado numa assembleia, na qual o infrator senta-se bem à vista da seita inteira. Como os Garou possuem uma tradição oral forte, a Sátira será lembrada e passada adiante através das eras. Qualquer Garou “honrado” dessa forma perde muito Renome. As crianças rirão enquanto cantam versos obscenos, e os adultos citarão para sempre algumas das passagens mais engraçadas e embaraçosas ao se referirem ao infrator. Embora essas histórias costumem ser mantidas entre os membros da própria tribo do infrator, os Brincalhões e os Dançarinos da Lua ficarão muito satisfeitos em contar a nova sátira a todo Garou que encontrarem.

Sistema: A dificuldade deste ritual é o Posto atual do infrator + 4. Caso o ritual obtenha êxito, o infrator perderá um nível permanente de Posto (reduza seu Renome para o nível inicial do Posto imediatamente mais baixo). O Garou pode merecer obter normalmente Renome e Posto novos. Caso este ritual não obtenha êxito, o Garou não perde Posto, embora uma falha crítica leve o mestre de ritual a perder cinco pontos de Sabedoria à medida que se torna objeto do ritual.

O Lasceração do Véu

Nível Quatro

Ocasionalmente conhecido como Folia de Actéon, este ritual é usado para punir um humano que tenha perpetrado uma ofensa grave contra os Garou. A ofensa não precisa ser exatamente contra os Garou, mas contra Gaia ou seus filhos. O ritual rasga o Véu, forçando um humano a ver e lembrar do Garou pela duração de uma noite de caçada. O mestre de ritual deixa uma pequena bolsa de estrume e ervas perto da vítima adormecida. Quando ela acordar, o Véu terá sido queimado de sua mente. A caçada que se segue poderá ou não terminar com a morte do humano. Os humanos que são deixados vivos costumam ficar insanos, porque suas mentes despreparadas são incapazes de aceitar a verdade que lhes foi revelada pelo ritual. Contudo, uns poucos conseguem superar seu medo e se curar.

Sistema: O mestre de ritual deve colocar a bolsa de estrume e ervas a três metros do local no qual a vítima dorme. A bolsa começará a se derreter no momento que o mestre

executar o ritual. O mestre não precisa estar próximo à bolsa para praticar o ritual. Um fracasso deixa o véu intacto; uma falha crítica leva o próprio Garou a ser tomado pelo Delírio durante uma noite.

Lembre-se: apenas a forma Crinos provoca uma reação de Delírio, embora o Narrador, sob certas circunstâncias, possa permitir que uma forma Glabro ou Hispo surta o mesmo efeito.

Os Dentes Vingativos de Gaia

Nível Cinco

Este ritual, uma das maiores punições executadas pelos Garou, é reservado aos traidores: aqueles que se unem à Wyrn, covardes cujas ações (ou ausência delas) causam as mortes de muitos outros. O traidor é conduzido por um mínimo de cinco Garou até um terreno duro, rachado e pedregoso. O mestre de ritual em seguida apunhala a própria mão com um galho ou uma pedra afiada e recita os pecados perpetrados pelo traidor contra Gaia. Untando os olhos, orelhas e testa do traidor com o seu sangue, o mestre de ritual grita de dor e ódio. À medida que o sangue e as lágrimas gotejam no solo duro, o ritual surte efeito. A partir desse momento, qualquer coisa pertencente a Gaia que for tocada pela carne do traidor transforma-se em prata afiada como navalha. O traidor é em seguida caçado como um cão por caçadores na forma Crinos. O solo sob os pés do traidor espanta-lhe os pés, e sua morte torna-se uma provação agonizante. Desse momento em diante, o nome do infrator é riscado de todos os registros, vindo a ser proferido apenas como uma praga.

Sistema: Enquanto o sangue do mestre de ritual estiver tocando o corpo do traidor, este é incapaz de percorrer atalho para a Umbra. Ninguém sobrevive a este ritual.

Rituais de Renome

Esses rituais celebram tanto as realizações específicas de um Garou individual quanto sua conquista de uma nova posição na matilha ou seita. Os Garou anseiam por esse ritual com o mesmo ardor com que temem o Ritual de Punção.

Sistema: Ao executar um Ritual de Renome, o mestre de ritual precisa executar um teste de Carisma + Rituais (dificuldade 6, a não ser que seja determinada outra coisa).

Ritual de Conquista

Nível Dois

Este ritual é usado para honrar um Garou e reconhecer as provações pelas quais ele passou para alcançar sua posição atual. Um ancião mandará que o Garou dê um passo a frente, como se quisesse puni-lo ou criticá-lo. À medida que o Garou avança, o ancião começa a listar todas as coisas que o Garou fez para obter o novo Renome. O Ritual de Conquista ocorre em seguida, e qualquer um que queira falar em homenagem ao Garou poderá fazê-lo. Em conclusão, o ancião diz alguma coisa como “Agora ele está maior em sua tribo, sua seita e entre todos os Garou. Que todos saibam disso.”

Sistema: Este ritual é realizado quando um Garou possui 10 pontos de Renome temporário numa categoria e deseja obter um ponto de Renome permanente. A dificuldade é apenas 4, a não ser que alguém dispute o ritual (veja abaixo). A dificuldade, neste caso, é aumentada para 6. Exige-

se apenas um sucesso.

Um fracasso no teste é considerado sinal de uma imperfeição do candidato — o mestre de ritual receberá um preságio de Gaia indicando que o candidato não merece a honra. Se o ritual redundar numa falha crítica, o candidato precisará sofrer uma penitência antes que qualquer pessoa conceda-lhe novamente o Ritual de Conquista. Essa é a forma pela qual a sociedade é injusta.

Embora raro, é possível que alguém tente disputar o ritual. Neste caso, o concorrente desafia e incomoda o mestre de ritual enquanto ele executa o ritual, tecendo comentários ousados sobre as qualidades negativas do candidato. O candidato insultado desta forma precisa fazer um teste de Fúria para não ser tomado pelo frenesi; se isso acontecer, o ritual estará acabado. Caso ele mantenha sua frieza, e o ritual for bem sucedido, então ninguém poderá questionar seu valor durante um mínimo de três luas (ninguém pode disputar quaisquer Rituais de Realização executados para ele durante o mês e meio seguinte).

Ritual de Passagem

Nível Dois

Depois que um filhote sofre sua Primeira Mudança e se torna ciente de que é um Garou, ele precisa submeter-se ao Ritual de Passagem. Os Garou não são reconhecidos como adultos até que tenham passado por esta cerimônia seminal; até então, serão apenas filhotes. Este ritual consiste de uma cruzada perigosa destinada a provar, através de provações terríveis, a coragem do Garou, sua honra e sabedoria. Contudo, poucos filhotes passam sozinhos por este ritual; eles costumam ser ajudados por seus futuros companheiros de matilha, outros filhotes que também estão alcançando a maturidade. Esta futura matilha é solta no mundo com uma missão a cumprir, e proibida de retornar até que tenham dado o melhor de si para satisfazer esse objetivo. Tribos diferentes impõem objetivos diferentes. Um ritual Wendigo costuma tomar a forma de uma cruzada mística, enquanto os Crias enviam seus filhotes para combater os servos da Wyrn. Ocasionalmente, espíritos invisíveis acompanham os filhotes para observá-los e reportar seus feitos aos anciões.

Caso os filhotes sejam bem sucedidos em sua cruzada, um mestre de ritual executará esta cerimônia para eles, marcando-os com um pictograma que os caracteriza como Garou plenos. Esses pictogramas costumam ser pintados, mas os Garras Vermelhas preferem marcá-los nas peles de seus jovens heróis.

Porém, se os filhotes falharem, eles serão considerados cidadãos de segunda classe até que tenham outra oportunidade de provar seu valor.

Ritual de Ferimento

Nível Um

Este ritual celebra o primeiro ferimento de batalha recebido por um Garou. Cada tribo comemora este momento de forma diferente, mas todas honram este sinal de coragem. Muitas tribos esfregam cinzas pelo menos numa parte do ferimento, para formar uma cicatriz de lembrança. Os Crias de Fenris sempre terminam este ritual com uma orgia regada a bebida e lutas. Em contraste, os Portadores da Luz ter-

minam seus Rituais de ferimento com longas discussões filosóficas sobre a natureza da bravura e a o significado espiritual do ferimento, tendo por base sua localização e forma.

Sistema: Apenas o Garou ferido e o mestre de ritual precisam estar presentes à cerimônia, embora ela costume ser executada na presença da matilha ou da seita do Garou. Caso o ritual seja bem sucedido, o Garou ferido recebe dois pontos de Glória.

Rituais Periódicos

Os Rituais Periódicos variam de tribo para tribo e de lugar para lugar. Cada tribo e seita tem duas formas de celebrar a mudança das estações. Algumas seitas celebram apenas os solstícios e os equinócios; outras realizam pelo menos um ritual por lua. Os rituais a seguir são realizados por todas as tribos de Garou. São as celebrações fundamentais que celebram o ciclo constante da vida-na-morte-na-vida.

Esses rituais renovam a conexão dos Garou com Gaia, a Deusa Mãe. Alguns Garou até mesmo acreditam que a extinção dessas cerimônias trariam resultados catastróficos. Alguns dos Garou mais místicos (ou talvez dos mais loucos) insistem que se esses rituais não fossem executados, a própria Gaia poderia não ver sentido em continuar o ciclo, e o mundo entraria num inverno perpétuo... ou pior.

Sistema: Um Ritual Periódico precisa, obviamente, ocorrer no momento exato do ano que ele celebra especificamente, requerendo a participação de um mínimo de cinco Garou. Ao executar o ritual, o mestre de rituais precisa fazer um teste de Vigor + Ritos (dificuldade 8). Caso o ritual seja executado num caern, a dificuldade do ritual é 8 menos o nível do caern. Portanto, um ritual periódico realizado num caern de Nível Três tem uma dificuldade de 5 (8 — 3).

Ritual dos Ventos Frios

Nível Dois

A noite do solstício de inverno é a mais longa noite do ano. É a época das dores do parto, quando Hélios renasce e os dias começam a se alongar. Mesmo nas profundezas do inverno, os Garou, filhos da lua, celebram ritualmente o tempo da vida-na-morte. Alguns Garou acreditam que se este ritual não for executado, as noites continuarão a se alongar até que Gaia tenha caído num terrível estado crepuscular de dor perpétua. A maioria dos Garou modernos considera isto mera superstição, mas até mesmo esses céticos participam entusiasticamente do ritual.

O Ritual dos Ventos Frios tem muitas variantes. Na versão mais comum, o mestre de ritual reúne os Garou num círculo em torno de uma pequena fogueira. Ele em seguida lidera o grupo num uivo prolongado que começa como um rugido baixo e termina num crescendo ululante. Quando o mestre de ritual sente que a tensão atingiu o ápice, ele salta para frente, pega uma tocha flamejante (ou, em alguns casos, uma lanterna elétrica) e corre para a floresta. Os outros Garou o seguem, arrancando galhos das árvores no percurso. Correndo o mais rápido que podem, os Garou produzem ruídos estranhos e assustadores. O ritual é executado para encorajar o trabalho de parto de Gaia, no qual dará a luz ao sol, e para afugentar os lacaios da Wyrn que possam estar à espreita, prontos para raptar o sol recém-nascido ou ferir Gaia enquan-

to ela dirige sua atenção para longe da superfície do mundo.

O mestre de ritual conduz a matilha uivante de volta à fogueira, onde eles atiram os galhos às chamas. Quando as chamas ficam bem altas, os Garou iniciam um festim que dura até o amanhecer, quando eles saúdam o sol recém-nascido com um último uivo triunfante.

Ritual do Novo Despertar

Este ritual tem lugar no equinócio de verão. Começa no pôr do sol, quando o mestre de ritual conduz os Garou reunidos numa cruzada rumo à Umbra. Essa cruzada costuma ser simbólica, mas cada vez mais, à medida que o Apocalipse se aproxima, os cruzados buscam perigos verdadeiros (ou eles os encontram) nos Reinos da Umbra.

A cruzada sempre consiste de sete provações. Essas provações representam os sete portais que barram o caminho para o Mundo Inferior. Essas provações variam dramaticamente de uma tribo para outra, mas sempre é apresentada uma variedade de desafios aos membros. Um teste pode envolver o confronto com um Maldito, enquanto outros desafios talvez envolvam encontrar um fetiche perdido na Umbra Profunda. Cada teste requer que os participantes sacrifiquem alguma coisa, seja um fetiche particularmente caro ao Garou, seja um velho rancor ou um falso orgulho. Caso o Garou consiga transpor esses portais de desafio, ele poderá renovar a Terra, banindo os espíritos do inverno e abrindo caminho para a estação verdejante.

Ao fim do ritual, os Garou retornam aos seus corpos. Neste momento muitas tribos buscam Parentes Garou, ou outros humanos e parentes, e renovam contato com os prazeres da carne, celebrando a beleza extraordinária da vida e a necessidade de sua continuação nas gerações futuras de Garou. Não é surpresa, portanto, que nessa noite sejam concebidos a maioria dos filhotes impuros. O intenso teor dramático deste ritual costuma derrubar tabus.

A Grande Caçada

Nível Dois

O Garou executa este ritual a cada Véspera do Solstício de Verão. Esta é a época do ano na qual Hélios permanece mais tempo no céu e, portanto, se encontra no zênite de sua influência. Da mesma forma que os raios solares desvelam os mistérios da escuridão, também os Garou revogam todas as sutilezas e permitem que seus uivos de Fúria e poder encham o mundo. Nesse dia e nessa noite, as criaturas da Wyrn encontram uma dificuldade imensa de se esconder dos guerreiros de Gaia.

Exatamente à meia-noite, no começo do solstício de verão, o mestre de ritual roga a Gaia que traga à atenção da matilha ou seita uma criatura à altura da Grande Caçada. Para se prepararem, os Garou cantam, uivam e contam histórias de bravura. Também é comum um ritual de sangramento, no qual cada Garou se corta e derrama parte de seu sangue numa tigela grande. A mistura de sangue é em seguida usada como tinta para pintar a testa ou o peito de cada um dos caçadores. Ao amanhecer Gaia envia à seita um sinal proclamando o alvo da Grande Caçada. Este sinal pode assumir qualquer forma, seja uma visão presenciada em transe por um mestre de ritual Wendigo, ou uma repor-

tagem assistida na velha televisão de um caern dos Roedores de Ossos. Embora a pessoa ou criatura escolhida por Gaia seja quase sempre associada à Wyrm, em raras ocasiões ela exige que um dos seus seja sacrificado na Caçada. Apenas os maiores guerreiros são escolhidos como alvos de uma Grande Caçada, e só em tempos de grande necessidade de Gaia exige o sacrifício de um dos seus filhos. Acredita-se que um guerreiro morto dessa forma se transforma imediatamente num anjo vingador a serviço de Gaia.

Os Garou só têm até a meia-noite para completarem a Caçada. Caso obtenham êxito, o sangue da criatura caída é derramado no solo de Gaia (ou para o éter, caso a Caçada ocorra na Umbra) como um sacrifício para Gaia. Se os caçadores não conseguirem abater sua caça, isso será considerado uma profecia terrível durante o ano vindouro. Alguns Theurges dizem que nenhuma seita será bem sucedida na Grande Caçada durante o ano do Apocalipse. Na melhor das hipóteses, uma Caçada fracassada significa má sorte para a seita no ano seguinte. Qualquer indivíduo que participe de uma Grande Caçada bem sucedida obtém Glória. O perigo de uma Caçada específica determina o nível de Glória obtida.

Sistemas: Os Garou que participem de uma Grande Caçada obtêm três pontos de Glória. Caso a caçada não obtenha êxito, cada Garou participante perde dois pontos de Glória. Além disso, os níveis de dificuldade de todos os rituais executados pela seita são aumentados em um ponto até o solstício de verão seguinte.

Ritual de Keres

Nível Quatro

O Ritual de Keres ocorre na noite do equinócio de outono. Keres foi uma Garou fêmea que viveu nos tempos antigos. Desconhece-se qual era sua tribo, embora os Fúrias Negras afirmem que Keres pertenceu ao seu povo. A lenda conta que Keres protegia com tamanho zelo seus companheiros de matilha que quando ela foi aprisionada numa caverna, cercada por lacaios da Wyrm, tendo apenas os corpos de seus companheiros mortos por companhia, Keres os consumiu para que as criaturas da Wyrm não contaminassem seus corpos com seu toque maligno. Depois disso, Keres investiu contra eles. Fortalecida pelos espíritos de seus companheiros, ela abateu nove vezes nove feras da Wyrm antes de tombar. A bravura de Keres foi tamanha que Gaia permitiu que ela e os espíritos agrupados de seus companheiros de matilha corressem eternamente pela Umbra Profunda como Fúrias espirituais. Até hoje, alguns místicos Garou relatam encontros com o belo e feroz espírito da matilha.

O Ritual de Keres é um evento solene no qual o mestre de ritual conduz os Garou num uivo fúnebre por todos aqueles que morreram a serviço de Gaia. Esse momento é considerado apropriado para todos expressarem sua angústia, tristeza e medo, assim como para confortar os companheiros que ainda vivem. Até mesmo os guerreiros mais valorosos participam desse uivo. Os Garou reunidos sentam-se numa grande círculo que representa o ciclo sem fim do abraço de Gaia. Antes da cerimônia, cada Garou cria seu próprio talismã a partir de alguma espécie de madeira. Um Fúria Negra pode esculpir uma representação de si mesmo com a

cabeça baixa, enquanto o talismã de um Silencioso pode ser um lobo de papel com as pernas quebradas. O talismã precisa ser significativo apenas para o seu criador.

O mestre de ritual é o último Garou a desabafar e criar seu talismã. Enquanto faz seu talismã, ele concentra a angústia de sua tribo em seu corpo, invocando o espírito de Keres para consumir os talismãs e conceder força aos Garou. Caso o ritual seja bem sucedido, o Garou sentirá o espírito de Keres consumindo os talismãs numa rajada súbita de chamas. Depois que os talismãs tenham sido consumidos, cada Garou prova as cinzas remanescentes, assimilando uma pequena parte da força de Keres. O mestre de ritual em seguida lidera os Garou num festim para celebrar a purgação da mácula da Wyrm.

Sistemas: Qualquer Garou que participe de um Ritual de Keres bem sucedido pode fazer um teste de Vigor + Rituais (dificuldade 7). Se obtiver êxito, o participante receberá um ponto permanente de Força de Vontade para expurgar seus temores e dores internas. Um fracasso leva o mestre de ritual a perder Honra aos olhos da tribo; uma falha crítica poderá fazer com que Keres ataque a seita ao invés da fogueira, por não tolerar as fraquezas de nenhum dos Garou.

Pequenos Rituais

Os Pequenos Rituais são os rituais que os Garou incorporam à vida cotidiana. Quase todos os Garou conhecem e usam pelo menos alguns Pequenos Rituais.

Existe uma variedade praticamente infinita de Pequenos Rituais disponíveis aos Garou. Os rituais abaixo são

apenas uma pequena amostra. Muitos Garou desenvolvem seus próprios Pequenos Rituais exclusivos para ajudar a reafirmar sua conexão com Gaia, com seu totem espiritual ou com seus semelhantes.

Sistema: Os jogadores podem comprar Pequenos Rituais ao custo de metade do Nível de Antecedentes normal (dois para um). De forma semelhante, os Pequenos Rituais podem ser aprendidos na metade do tempo necessário para aprender outros rituais. Os Pequenos Rituais demoram apenas de dois a cinco minutos para serem realizados, tempo bem menor que o exigido por outros rituais. Os Garou que desempenhem regularmente um Pequeno Ritual encontram muito mais facilidade em alcançar certos objetivos. O Narrador deve requerer ocasionalmente aos jogadores que interpretem a invocação desses rituais, de modo a enfatizar que um personagem os está executando regularmente.

Ritmos Ósseos

Este ritual é executado em homenagem ao totem espiritual do Garou. Cada espírito está associado a um ritmo diferente. Para seu totem, o Garou reproduz esse ritmo com batutas de tambor especiais. Essas batutas são feitas tradicionalmente de osso, mas podem ser fabricadas a partir de qualquer material.

Sistema: Qualquer Garou que desempenhe este ritual três vezes ao dia, durante pelo menos três dias consecutivos, obtém um dado adicional para usar em qualquer teste realizado nos Reinos espirituais. Depois que este dado tiver sido usado, o Garou precisa recompor as energias durante

mais três dias antes de reaver o dado extra.

Hálito de Gaia

Durante este ritual o Garou respira profundamente o hálito de Gaia (ar) 13 vezes. Enquanto respira assim, o Garou limpa de sua mente todas as coisas, exceto seu amor por Gaia.

Sistema: O Garou precisa executar este ritual pelo menos uma vez por dia durante um ciclo inteiro da lua. Fazer isso possibilita ao Garou abaixar em dois o nível de dificuldade de qualquer um que esteja testando detecção ou cura.

Saudação da Lua

Este ritual consiste em entoar um exuberante hino de louvor para Luna. Durante este ritual, o Garou uiva uma saudação elaborada para a lua. Esta saudação varia de acordo com a fase da lua.

Sistema: Executar este ritual toda noite ao nascer da lua durante uma fase inteira da lua permite ao Garou somar um dado a todas as suas interações sociais com os Garou do augúrio dessa fase na próxima vez que a lua atingir a fase em questão.

Saudação do Sol

Este ritual é uma cerimônia muito comum entre os Guhahl (os homens-ursos). Certos Filhos de Gaia e alguns Ukte-na e Wendigo praticam este ritual. Ele é semelhante à Saudação da Lua, mas é realizado ao nascer do sol.

Sistema: O Garou precisa entoar louvores a Hélios durante nove dias consecutivos. Se isso for feito, Hélios concede ao seu devoto um dado adicional quando ele estiver

tentando sentir criaturas da Wyrn ou máculas da Wyrn, desde que o Garou continue entoando diariamente os cânticos. Se o Garou deixar de entoar os louvores um único dia, ele precisará começar o rito novamente para obter seus benefícios.

Oração da Caçada

Este ritual comum assume muitas formas, mas sempre envolve parar antes do início de uma caçada para louvar Gaia e todas suas criaturas.

Além disso, o Garou precisa escolher algum objeto para conter suas orações. Esse objeto pode ser qualquer coisa, desde um velho cinto a um dente, mas o Garou precisa tê-lo consigo durante a caça. Se ele perder o objeto, precisará escolher outro e começar novamente suas orações.

Sistema: Se um Garou realizar este ritual antes de cada caçada durante três mudanças de lua, ele receberá um dado adicional para todos os testes de rastreamento enquanto continuar orando antes de caçar. Se ela vier a empreender uma só caçada sem rezar, terá de renovar suas orações por mais três meses antes de receber novamente o bônus.

Oração pela Presa

Uma forma específica de Ritual de Contrição. Imediatamente após matar, o Garou percorre atalho para a Umbra e agradece ao espírito da presa, porque, sem o sacrifício dela, não poderia sobreviver. A execução deste ritual é um sinal de respeito para com Gaia, seus filhos e a própria vida.

Sistema: Um Garou precisa desempenhar este ritual para cada animal de Gaia (menos as crias da Wyrn) que ele matar durante uma fase inteira da lua. Se isto for feito, as dificuldades do Garou ao lidar com espíritos da natureza serão reduzidas em um ponto. O bônus dura até que o Garou mate sem dedicar algum tempo para agradecer ao espírito da criatura.

Renome

O Renome de um Garou é medido em termos de três áreas específicas: Glória (que se refere a perfeição física, riscos corridos e vitórias em combate), Honra (o senso de dever de um Garou, sua ética e sua moral, e sua honra pessoal), e Sabedoria (erudição, paciência, esperteza, inspiração e harmonia espiritual).

O Renome de um Garou não é um sistema de pontos de experiência, mas um sistema de interpretação. Ele indica o quanto o lobisomem cumpre daquilo que a cultura Garou exige dele. Por esta razão, o augúrio influencia fortemente o Renome de um personagem; o augúrio de um personagem é o papel que a sociedade espera que ele desempenhe. Um personagem pode obter experiência com suas ações mesmo não atuando de acordo com o papel do seu augúrio; neste caso, porém, ele provavelmente não receberá muito renome.

O personagem que possua um nível de Renome substancialmente mais baixo que os outros tem a obrigação de tratá-los com um certo grau de reverência. Os Garou que não prestarem atenção a esses detalhes perderão Honra e até mesmo Renome de forma regular.

O Renome aparece em duas formas: o nível de Renome

(os pontos), que indica o Renome permanente do personagem, e a Parada de Renome (os quadrados), que indica quantos pontos temporários foram obtidos. Ao contrário de Fúria, Gnose ou Força de Vontade (veja abaixo), uma Pilha de Renome pode exceder o nível de Renome. Cada personagem possui três níveis de Renome e Paradas associadas, representando Glória, Honra e Sabedoria. O Renome Permanente é uma coisa muito estável, variando apenas em circunstâncias dramáticas. O Renome temporário é bem mais fluido, estando sujeito a alguma variação.

Obter Renome permite que o Garou venha a subir de Posto. Para maiores informações sobre este processo, consulte o Capítulo Oito: Sistemas.

Renome Inicial

Os personagens Garou começam com três pontos permanentes em Renome, distribuídos da forma exigida pelo seu augúrio (veja a *Tabela de Postos*). Este Renome é um resultado dos eventos que ocorrem durante um Ritual de Passagem. Caso o Narrador esteja conduzindo um prelúdio, os jogadores não devem determinar este Renome inicial até depois de seu Ritual de Passagem.

Os personagens portanto iniciam o jogo no Posto Um.

Glória

Obter distinção entre seu povo pela conquista de grandes triunfos e pela realização de bravas cruzadas é um aspecto da Glória. Os Garou com níveis altos de Glória possuem um esplendor e um garbo que induz os outros lobisomens a reverenciá-los. A glória é o respeito que um indivíduo recebe por sua habilidade marcial e sua capacidade de resolver as coisas a qualquer preço. É apenas pela realização de grandes façanhas que os lobisomens obtêm Glória.

Credo da Glória

*Serei valoroso
Serei essencial
Serei generoso
Protegerei os fracos
Derrotarei a Wyrn*

Honra

A Honra é uma das poucas formas pelas quais se impõe as leis da sociedade Garou. É uma combinação de orgulho, dignidade e integridade pessoal. Quando um Garou obtém Honra, sua integridade, honestidade e fidelidade está sendo reconhecida. Além disso, é um sinal de respeito. A Honra é uma fonte de grande orgulho para aqueles que a possuem, devendo ser guardada cuidadosamente.

Uma pessoa de honra adere à moral e aos princípios mais elevados, permanecendo resoluta frente à adversidade e ao perigo. As ações mais honráveis são aquelas realizadas a despeito de todas as penalidades. A Honra denota um senso aguçado de (e uma conformidade rigorosa com) um código de conduta — a Litanía. Impostura e fraude não são práticas aceitáveis entre aqueles que buscam Honra. Para que se alcance Honra, faz-se necessária uma certa dignidade, uma apreciação específica das responsabilidades da verdadeira moralidade.

A Honra é perdida facilmente quando se é tomado pelo frenesi, afinal, nesse estado é possível praticar qualquer tipo de ação maligna.

Código de Honra

Serei respeitoso

Serei leal

Serei justo

Cumprirei minha palavra

Aceitarei todos os desafios justos

Sabedoria

Os Garou que são considerados sábios recebem reverência, veneração e deferência. Sob muitos aspectos, uma reputação de Sabedoria é incompatível com uma reputação de Glória, mas nem sempre esse é o caso. Uma pessoa com um nível alto em Sabedoria possui um senso de julgamento e discrição bastante aguçado, bem como erudição e capacidade de discernir entre verdade e mentira.

A única forma de um Garou obter sabedoria é oferecendo seu julgamento e conhecimento em momentos de crise.

Credo da Sabedoria

Serei calmo

Serei prudente

Serei comedido

Serei misericordioso

Pensarei antes de agir e ouvirei antes de pensar

As formas de obter e perder Renome são discutidas no Capítulo Oito: Sistemas.

Testes de Renome (Opcional)

Os testes de Renome podem ser usados para simular a reação da sociedade dos Garou ao personagem. Esses testes podem ser ferramentas úteis durante situações sociais. O Narrador pode instruir um jogador a fazer um teste tendo como base um nível de Renome ou usar o nível de um personagem como um número de dificuldade ao testar a reação dos outros personagens a esse personagem. Abaixo estão descritas algumas opções, por categoria.

Testes de Glória

Um teste de Glória pode ser usado para determinar se um personagem (e sua matilha) pode acompanhar um grupo de guerra ou requisitar equipamento de combate. Isso também é uma medida do quanto o personagem é “famoso”, pois são os Garou com níveis altos de Glória que costumam ter seus feitos contados ao redor de fogueiras. Um teste de Glória também influencia o Garou em posições de liderança e em situações nas quais um personagem esteja conduzindo outros Garou. Os personagens com níveis baixos de Glória são pouco conhecidos, e aqueles sem nenhuma Glória costumam ser considerados tímidos e fracos.

Testes de Honra

Um teste de Honra pode ser usado para determinar se um personagem é visto como confiável e honesto, assim como o rigor com que ele segue as leis dos Garou, particularmente a Litanía. Esses testes são muitíssimo importantes quando o personagem é apresentado aos anciões, afinal é pela Honra, e não pela Glória, que se impressiona esses ve-

lhos. Os Testes de Honra podem também determinar a forma como o personagem é tratado em determinadas circunstâncias, e o Narrador pode até mesmo consentir um teste de Honra para um personagem que precise de um “sentido de honra” sobre alguma coisa. Os personagens com níveis de Honra baixos são vistos com suspeita; aqueles sem nenhuma Honra costumam ser tratados um pouco melhor que os foras da lei. Além disso, quando falam com os anciões, as palavras dos personagens sem honra costumam ser submetidas ao Dom da Verdade de Gaia.

Testes de Sabedoria

Um teste de Sabedoria pode ser usado para determinar se a sociedade dos Garou considera um personagem sábio ou harmonizado espiritualmente. Esses testes são muito importantes quando um personagem procura descobrir segredos sobre os Garou. Pode ser usado com um teste para ver se é confiado um fetiche sagrado ao Garou ou se lhe é permitido comparecer a uma assembléia especial. Os personagens com níveis baixos de Sabedoria costumam responder às perguntas com um silêncio pétreo; aqueles sem nenhuma sabedoria são vistos como bufões que podem ser perigosos para si mesmos ou para os outros.

Posto

Entre os Garou, Posto é tudo. Posto, mais que qualquer outra Característica, mede a posição e o respeito que o Garou conquistou junto aos seus pares. Os maiores segredos da tribo são ensinados apenas àqueles Garou que tenham provado seu valor, e a melhor forma de fazer isso é obtendo Posto.

Todos os personagens começam no Posto Um e aumentam daí em diante através da obtenção de Renome. Obter Posto é discutido minuciosamente no Capítulo Oito: Sistemas.

Benefícios do Posto

Há uma variedade de benefícios associados a cada Posto.

- **Dons:** Cada vez que um Garou obtém um Posto novo, ele tem a oportunidade de aprender novos Dons. Para aprender um Dom, o personagem precisa não apenas possuir a experiência requisitada, mas também ter alcançado um Posto igual ao nível do Dom. Apenas experiência não basta para comprar a confiança dos espíritos e dos pares de um indivíduo; os maiores segredos são reservados aos Garou mais valorosos e confiáveis.

- **Direitos:** Os Garou de Postos mais baixos devem prestar reverência aos de Posto mais alto, particularmente dentro da tribo, embora os Garou de Posto suficientemente alto (3+) sejam conhecidos por toda a sociedade Garou.

- **Desafios:** O Posto também exerce um efeito nos indivíduos que possam desafiar legalmente um Garou. Um Garou só pode desafiar outro se não houver mais de um Posto de diferença entre eles. Qualquer desvio disto provoca no desafiante a perda temporária de Honra.

- **Responsabilidades:** Os Garou de Posto mais elevado devem liderar e proteger os Garou menores, guardando o caern de intrusos, e empreitar grande cruzadas em prol de sua seita ou tribo.

• **Autocontrole:** O Posto, sendo a soma do Renome de um Garou, também quantifica a “virtude” desse Garou. Quanto mais alto for o Posto de um lobisomem, mais ele estará perto de um modelo “ideal” de Garou, e menos será provável que ele venha a sucumbir a impulsos animais. Portanto, os personagens de Postos mais altos conseguiram, devido aos seus atos e à sua experiência, aprimorarem-se a um ponto que eles tendem menos a ser tomados pelo frenesi. A tabela abaixo demonstra os bônus de frenesi que um Garou obtém com o Posto.

Posto	Bônus de Frenesi
0	—
1	—
2	—
3	+ 1 para dificuldades de frenesi
4	+ 2 para dificuldades de frenesi
5	+ 2 para dificuldades de frenesi; 5+ sucessos necessários para frenesi
6	+2 para dificuldades de frenesi; 6+ sucessos necessários para frenesi

Fúria

*Minha mente odeia meu corpo
Meu corpo odeia minha alma
Fecho os olhos e luto
Dentro do meu próprio abismo.*

— Black Fang, “The Bars”

Os Garou são criaturas de instinto e paixão, não apenas porque uma Fera reside em seus corações, mas porque eles nunca abandonam a alma da natureza em sua perseguição insansável pela civilização.

A Fúria é uma medida da capacidade de um personagem para a loucura absoluta, bem como para a determinação. É o magnetismo animal e a luxúria que provém do instinto; é o temor que deriva da ignorância e do ódio gerado pela insanidade.

A Fúria é muito importante para os Garou porque eles podem usá-la para executar feitos extraordinários, e também porque ela freqüentemente os induz a atos dos quais se arrependem mais tarde. Além disso, a Fúria é o que lhes permite mudar entre as formas lupina e humana.

Qualquer que seja sua origem e natureza, a Fúria consome a energia e a atenção de um Garou. Um Garou dedica a maior parte de sua existência a direcionar sua Fúria para bons propósitos, e até mesmo a conter seus impulsos mais negativos.

A Fúria aparece sob duas formas: o nível de Fúria (os pontos), que indica a Fúria permanente do seu personagem, e a Parada de Dados (os quadrados), que indica quantos Pontos de Fúria o seu personagem ainda possui para gastar. A Parada de Dados nunca pode ser maior que o nível de Fúria. Quando usar um ponto de fúria, remova-o da Parada de Fúria de seu personagem (os quadrados), não do nível de Fúria (os círculos). O nível permanece constante, enquanto a Parada é consumida durante a história.

Usando Fúria

Eu diria... “Você não pode me ligar e me desligar como se eu fosse uma torneira, cara.” Mas pra quê? “Vá e acabe com eles”: é só o que ele diz. “Quebre todos os dentes deles”.

— Suicida Gangreen, *Marshal Law: Fear and Loathing*

Os pontos de Fúria precisam ser gastos durante o Estágio de Decisão de um turno (veja o Capítulo Nove), e apenas durante momentos de estresse. Para uma lista desses momentos, veja *Estresse*. A Fúria possui uma variedade de efeitos e usos em **Lobisomem**:

• **Frenesi:** O Frenesi é o perigo básico da Fúria. É a enlouquecedora sede de sangue que toma os Garou em momentos de grande paixão, fome ou emoções conflitantes. Sempre que um personagem fizer um teste de Fúria e marcar quatro sucessos ou mais, ele entra em frenesi. Veja *Frenesi*, para maiores detalhes sobre as causas e a resolução dos frenesis.

• **Ações Extras:** O personagem pode gastar um ponto de Fúria para desempenhar uma ação extra. Um Garou não pode usar mais pontos de Fúria num único turno que seu nível de Destreza. Veja *Ações Múltiplas*.

• **Mudando Formas:** Um ponto de Fúria pode ser gasto para assumir qualquer forma desejada instantaneamente, sem que isso requeira um teste de Vigor + Impulso Primitivo. Veja *As Muitas Formas*.

• **Recuperar de Atordoamento:** Quando um Garou perde mais Níveis de Vitalidade em um turno que seu nível de Vigor, ele é atordoado, não podendo agir por outro turno. Contudo, gastar um ponto de Fúria possibilita um persona-

gem a ignorar este efeito.

- **Permanecer Ativo:** Quando um Garou cai abaixo do nível Incapacitado de Vitalidade, ele pode escolher fazer um teste de Fúria numa tentativa de permanecer ativo. A dificuldade do teste é 8. Cada sucesso cura instantaneamente um Nível de Vitalidade — até mesmo se os ferimentos forem agravados! Contudo, um Garou pode tentar realizar este teste apenas uma vez e, caso falhe, não se recuperará. Além disso, assim como qualquer teste de Fúria, corre-se o risco de ser tomado pelo frenesi (veja *Frenesi*).

Existe uma penalidade por sugar a raiva de uma pessoa dessa forma. Se o teste obtiver êxito, o Garou terá de usar um dado extra em seu teste de Cicatrizes de Batalha, somando os resultados dos dois testes (veja *Tabela de Cicatrizes de Batalha*).

- **Fera Interior:** Para cada ponto de Fúria acima de seu nível de Força de Vontade, um personagem perde um dado em todos os testes que envolvam interação social. A Fera simplesmente está próxima demais da superfície, e a presença do Garou torna tudo ao seu redor desconfortável.

- **Perdendo o Lobo:** Se em algum momento um Garou não tiver nem pontos de Fúria nem pontos de Força de Vontade, significa que ele “perdeu o lobo”, e portanto não poderá mais obter Fúria. Ele não pode se transformar em nada além de sua forma original, até que possua Fúria novamente. Ele precisa primeiro readquirir pelo menos um ponto de Força de Vontade antes de poder readquirir Fúria. Veja *Força de Vontade*.

Adquirindo e Readquirindo Fúria

Durante uma partida de **Lobisomem**, os pontos de Fúria constantemente variam. Os jogadores os gastam para obter ações extras, mudar de forma, etc. Os pontos de Fúria são readquiridos das seguintes formas:

- **A Lua:** Quando o personagem vê pela primeira vez a lua à noite, alguma coisa emerge das profundezas de sua alma. O personagem adquire um ponto de Fúria sob uma lua nova, dois pontos sob uma lua minguante, três pontos sob uma meia-lua ou uma lua crescente e quatro pontos sob uma lua cheia. Por esta razão, é aconselhável ficar longe, ou pelo menos lidar com cautela, com os Garou com níveis altos de Fúria, durante a lua do seu augúrio.

- **Falha Crítica:** A critério do Narrador, um personagem que obtenha uma falha crítica num teste deve receber um ponto de Fúria para representar sua frustração, desde que a situação seja estressante. Lembre-se que situações sociais podem ser tão estressantes quanto combate, e que um teste que resulte em falha crítica é ainda mais frustrante durante certas circunstâncias sociais. Veja *Humilhação*, adiante.

- **Humilhação:** O personagem pode adquirir um ponto de Fúria durante uma situação particularmente humilhante. O Narrador, e não o jogador, julga se a humilhação foi suficiente ou não para conceder um ponto. Não se esqueça: os lobisomens não gostam nem um pouco que riam deles. Isto pode ser combinado com as regras anteriores para falhas críticas — um lobisomem que pague mico em público pode perder a cabeça.

- **Confronto:** A critério do Narrador, um personagem

pode receber um ponto de Fúria depois do primeiro turno de uma situação de confronto, imediatamente antes do combate começar de fato, ou em quaisquer situações de interpretação realmente tensas. Isto representa a antecipação do perigo, o eriçar dos pêlos do pescoço à medida que a raiva aflora à superfície.

- **Novas Histórias:** No começo de toda história nova, cada personagem deve fazer um teste com um dado para determinar quantos pontos de Fúria o personagem possui (até o nível máximo de Fúria). Pode haver um número maior ou menor de pontos do que ele possuía no fim da história anterior. Isto representa a instabilidade da Fúria, como ela pode variar enormemente durante um determinado número de dias ou de acordo com as mudanças da lua.

O jogador está livre para explicar a perda ou a obtenção de Fúria, de modo a construir seu personagem entre as histórias. Se as histórias forem suficientemente criativas ou inventivas, o Narrador poderá ser mais generoso com os pontos de Fúria no futuro, ou até mesmo acrescentar pontos ao teste. Um jogador não precisa ficar preocupado quanto ao seu personagem não possuir Fúria suficiente — o seu personagem reaverá sua Fúria quando a lua do seu augúrio estiver no céu noturno.

Gnose

A Gnose incorpora a ligação entre o Garou e a Mãe Sagrada. É um pedacinho de Gaia bem no fundo do coração de todos os lobisomens. A Gnose mantém o Garou unido com Gaia e permite que ele compreenda o equilíbrio da natureza.

A Gnose também une os Garou ao mundo espiritual, permitindo que eles interajam com as criaturas e os objetos desse mundo, afinal a Gnose é a substância da qual os espíritos são feitos. Sem Gnose, o mundo espiritual não pode ser contactado. Um nível baixo de Gnose dificulta o alcance desse contato, enquanto os indivíduos com níveis muito altos de Gnose podem ver a fronteira entre os mundos espiritual e físico apenas de forma borrada, o que lhes dificulta dizer se uma determinada coisa pertence ao mundo espiritual ou não.

A Gnose, como a Fúria e a Força de Vontade, aparece em duas formas: o nível de Gnose (os pontos), que indica a Gnose permanente do seu personagem, e a Parada de Gnose (os quadrados), que indica de quantos pontos de Gnose o personagem ainda dispõe. A Parada de Gnose nunca pode ser maior que o nível de Gnose. Quando você usa um ponto de Gnose, você o remove da Parada de Gnose do seu personagem (os quadrados), não do nível de Gnose (os círculos). O nível permanece constante, enquanto a Parada é gasta durante a história.

Usando Gnose

A Gnose pode fazer uma variedade de coisas, todas relacionadas de alguma forma com a natureza ou o mundo espiritual.

- **Fúria e Gnose:** Você não pode gastar pontos de Gnose ou fazer um teste de Gnose no mesmo turno que usa um ponto de Fúria ou que faz um teste de Gnose (certos Dons

são uma exceção à esta regra). A Fera está próxima demais da superfície, o que dificulta ao personagem pensar num nível abstrato.

- **Carregando Prata:** Para cada objeto de prata que o seu personagem carrega, ele perde um ponto efetivo em seu nível de Gnose (alguns objetos podem fazê-lo perder ainda mais). Isto é apenas temporário, demorando cerca de um dia depois que a prata tiver sido descartada. Um personagem pode também sofrer penalidades devido a objetos de prata carregados por seus companheiros de matilha. Para maiores informações, veja *Prata*.

- **Usando Dons:** Muitos Dons requerem que se faça um teste de Gnose ou que se gaste pontos de Gnose. Para maiores detalhes sobre Dons específicos, veja *Dons*.

- **Fetiches:** A Gnose para harmonizar ou ativar um fetiche. Para maiores detalhes, consulte *Fetiches*.

Adquirindo e Readquirindo Gnose

Há um grande número de formas diferentes pelas quais os personagens possam readquirir pontos gastos de Gnose:

- **Caçada Sagrada:** As assembleias dos Garou costumam envolver uma caçada sagrada para o bem do Povo e do caern. Este é um ritual e uma atividade sagrada. A caça, um espírito Engling, é conjurada e em seguida perseguida, seja na Umbra ou na Terra. Depois que a caça tiver sido “abatida”, todos os lobisomens a agradecem por seu sacrifício, que concederá aos Garou mais poder para ajudá-los em sua luta contra a Wyrm. Todos os participantes na caçada reabastecem completamente suas Paradas de Gnose. Devido aos ri-

tuais executados durante a caçada, o Engling não é realmente destruído, recompondo-se em alguma parte da Umbra. Veja no Apêndice mais detalhes sobre Englings.

- **Barganha com Espíritos:** Os personagens podem tentar encontrar um espírito, como um Engling, por conta própria e convencê-lo a lhe dar um pouco de sua Gnose. Os personagens precisam ser capazes de se comunicar com o espírito (o Dom Comunicação com Espíritos é requerido), e o espírito pedirá alguma coisa em troca, como uma pequena cruzada ou outro favor.

- **Meditação:** Um personagem pode readquirir Gnose gastando tempo em meditação. Ele precisa gastar pelo menos uma hora fazendo isso, permanecendo no mesmo lugar e se concentrando em questões espirituais. Durante esse tempo, o personagem não poderá fazer mais nada. O personagem em seguida testa Raciocínio + Enigmas (dificuldade 8). A cada sucesso se readquire um ponto de Gnose. Contudo, um máximo de um ponto de Gnose pode ser readquirido a cada hora que o personagem gastar em meditação; portanto, caso um personagem gaste apenas uma hora, mas obtenha sucessos suficientes para readquirir três pontos, ele ainda obtém apenas um ponto. Esta forma de meditação pode ser realizada apenas uma vez por dia, mas a dificuldade é aumentada em um por cada dia extra que isto for feito no espaço de uma semana (dificuldade máxima de 10).

- **Entre histórias:** Entre as histórias, permite-se que os personagens um teste de Carisma + Enigmas (dificuldade 6). Cada sucesso indica que um ponto de Gnose foi readquirido.

Força de Vontade

A Força de Vontade mede a habilidade de um personagem em sobrepujar as necessidades e os desejos que o tentam.

A Força de Vontade, da mesma forma que a Fúria e a Gnose, aparece sob duas formas: o nível de Força de Vontade (os pontos), que indica a Força de Vontade permanente do seu personagem, e Parada de Força de Vontade (os quadrados), que indica de quantos pontos de Força de Vontade o seu personagem dispõe. A Força de Vontade do personagem nunca pode ser maior que o seu nível de Força de Vontade. Quando você usar um ponto de Força de Vontade, remova-o da Parada de Força de Vontade do seu personagem (os quadrados), não do nível de Força de Vontade (os círculos). O nível permanece constante, embora a Parada seja gasta durante a história.

A Força de Vontade da Parada de Força de Vontade varia enormemente durante uma história. Ela é reduzida em um ponto cada vez que o jogador usa um ponto de Força de Vontade para fazer seu personagem realizar alguma coisa extraordinária, como manter autocontrole ou obter um sucesso automático. Mais cedo ou mais tarde, o personagem ficará sem nenhuma Força de Vontade, não mais sendo capaz de se esforçar como fazia antes. O personagem está mentalmente exausto, sendo incapaz de se levantar para fazer qualquer coisa — ele gastou toda sua Força de Vontade.

•	Fraco
••	Tímido
•••	Incerto
••••	Hesitante
•••••	Determinado
••••••	Confiante
•••••••	Forte
••••••••	Controlado
•••••••••	Com vontade de ferro
••••••••••	Inabalável

Usando Força de Vontade

A Força de Vontade é uma das características mais ativas em **Lobisomem**, simplesmente porque existem muitas formas diferentes de empregá-la, readquiri-la e mudá-la. A Força de Vontade é tão importante no jogo que você precisará prestar muita atenção nela. Assim, é aconselhável que você analise bem as regras a seguir.

- **Sucesso Automático:** Um ponto de Força de Vontade só pode ser usado para obter um sucesso automático numa ação. Portanto, apenas um ponto de Força de Vontade pode ser usado por turno, mas isto confere um único sucesso garantido. Desta forma, é possível ser bem sucedido automaticamente em qualquer ação simples apenas se concentrando. Para testes prolongados, os sucessos extras podem ser a diferença crucial entre o sucesso e o fracasso. Existem algumas situações nas quais o Narrador não pode permitir esse uso da Força de Vontade.

- **Necessidades Incontroláveis:** Em algumas ocasiões, o Narrador pode dizer que o seu personagem faz alguma coisa devido a instinto, necessidade primitiva ou por reação visceral (“Você ataca o Maldito sem pensar”). Você pode usar um ponto de Força de Vontade para evitar isto e fazer o que preferir. Mas o sentimento pode retornar, e outro ponto de Força de Vontade poderá ser requerido. Ocasionalmente isso voltará a acontecer mais vezes do que você tem Força de Vontade, embora outras vezes você possa sobrepujar completamente a necessidade.

- **Frenesis Interrompidos:** Um personagem que obtenha quatro ou mais sucessos num Teste de Fúria é tomado pelo frenesi — a não ser que gaste um ponto de Força de Vontade para interrompê-lo e controlá-lo. Para maiores detalhes, veja *Frenesis*.

A única forma de aumentar a Força de Vontade permanentemente é pelo dispêndio de pontos de experiência, mas a Parada de Força de Vontade pode variar tremendamente durante uma história. Abaixo discutiremos todas as formas segundo as quais a Força de Vontade pode variar.

Regenerando Força de Vontade

Os personagens regeneram sua Parada de Força de Vontade sempre que forem capazes de descansar ou que tenham uma chance de restaurar a confiança em si mesmos. O Narrador precisa decidir quando e como um personagem regenera Força de Vontade.

A seguir estão listadas três formas diferentes pelas quais um personagem pode regenerar sua Força de Vontade — toda ela é regenerada, até o máximo do nível de Força de

Vontade. O Narrador pode limitar essa regeneração insistindo que o personagem ainda retém um pouquinho de vaidade ou que ele atingiu um sucesso apenas moderado na história. *Exemplo: A história termina com um empate parcial. Você não conseguiu tudo que queria, mas isso também não o deixou arrasado. Recupere toda a sua Força de Vontade.*

- (Opcional) Você alcança algum sucesso especial durante a história, o que o Narrador acredita que faça seu personagem recuperar a confiança em si mesmo (e, portanto, toda, ou parte de sua Força de Vontade). *Exemplo: Você resgata o seu pai humano do Sabá (uma seita de vampiros), imediatamente antes dele ser Abraçado. Você regenera três pontos de Força de Vontade.*

- Você cumpre alguma exigência do augúrio do seu personagem, desta forma regenerando de um a três pontos de Força de Vontade, de acordo com o julgamento do Narrador. Isto precisa ser alcançado mediante interpretação e aprovado pelo Narrador. *Exemplo: Sendo um Ragabash, você consegue enganar um Andarilho do Asfalto ancião para fazer com que ele lhe dê a chave de seu carro. Essa trapaça merece a regeneração de dois pontos de Força de Vontade.*

Caso nenhuma das opções anteriores seja adequada ao seu jeito de jogar, considere permitir que os personagens regenerem um ponto de Força de Vontade todos os dias, depois de acordarem. É simples, e garante uma recuperação regular de Força de Vontade.

Vitalidade

— Dor — ela sussurrou. — Um ser humano pode estimular qualquer nervo no corpo.

— Frank Herbert, *Duna*

A Característica Vitalidade mede o quão resistente e sadio um personagem é. Existem vários níveis de ferimentos, e cada um deles requer uma penalidade diferente da pessoa ferida. Um personagem que esteja Machucado, -1, tem um dado a menos para usar em qualquer teste, enquanto um personagem que esteja Aleijado, -5, tem cinco dados a menos para usar. Se isto deixar o jogador sem dados para usar nos testes, então o personagem não pode tentar a ação.

Um lobisomem que esteja Incapacitado com ferimentos agravados está muito próximo da morte; se ele perder mais um Nível de Vitalidade, morrerá.

Os Garou são criaturas de muita saúde porque se encontram em grande harmonia com Gaia. Eles compreendem

o fluxo da natureza e conhecem seu lugar verdadeiro entre os espíritos. Eles são os Defensores de Gaia, seu sistema imunológico contra as doenças da Wyrn. Assim, eles não são afetados por chagas ou doenças com a mesma intensidade que as outras criaturas.

Embora acredite-se que os lobisomens sejam imunes a ferimentos, na verdade eles “apenas” são capazes de se curar com facilidade. Na verdade, um lobisomem pode regenerar automaticamente um Nível de Vitalidade a cada turno. Porém, caso ele se envolva em situações e atividades estressantes, como combate, ele deve se submeter a um teste (teste de Vitalidade; dificuldade 8). Veja *Curando*, para maiores detalhes.

Os Garou têm suas fraquezas, seus calcanhar de Aquiles — a prata. A prata causa nos lobisomens diversos ferimentos contra os quais eles não têm defesa. Além disso, o fogo e o ataque de criaturas sobrenaturais (vampiros, fomores e outros Garou) pode feri-los gravemente. Esses ferimentos são chamados ferimentos agravados.

Para maiores detalhes sobre sofrer de danos e a cura de ferimentos, consulte o Capítulo Oito: Sistemas.

Níveis de Vitalidade

Escoriado:		O personagem está apenas escoriado, não sofrendo nenhuma ação ou penalidades.
Machucado:	-1	O personagem está apenas medianamente ferido; seus movimentos não são dificultados.
Ferido	-1	O personagem não pode correr, mas ainda pode andar.
Ferido gravemente	-2	O personagem não pode correr, mas ainda pode andar.
Espancado	-2	O personagem está ferido seriamente, sendo capaz de se mover apenas mancando.
Aleijado	-5	O personagem está ferido severamente, sendo capaz apenas de se arrastar.
Incapacitado		O personagem está completamente impedido de realizar movimentos



Book Three

Sailed down with her

Shining through her

Constructing Wayland Weaver

And the world

But spoke through and spoke

And the world through her

Trapped in the

Darkly of the

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her

And the world through her







Capítulo Sete: O Mundo Espiritual

*Contemple: uma voz sagrada chama a ti;
O céu inteiro é uma voz sagrada chamando.*

— Palavras de Black Elk (conforme contadas por John G. Neihardt)

Os Garou são uma raça híbrida, um amálgama de duas criaturas visceralmente diversas. Nascidos de lobos e humanos, eles vivem em duas culturas — participam das duas, mas não pertencem a nenhuma. Os Garou também são filhos de dois mundos. Nascidos para o Reino da matéria e para o Reino do espírito, vivem nos dois mundos, mas não fazem seu lar em nenhum deles. Vagueiam entre os dois como fantasmas inquietos, das florestas de lobos para as cidades dos homens, e dos abismos do mundo material para as planícies amplas da misteriosa Umbra.

A Umbra

O mundo físico é uma região de mistérios, maravilhas e terror súbito. O mundo espiritual é isso e muito mais. Todas as pessoas em todos os tempos compartilharam uma crença comum de que a vida abrange muito mais que a realidade conhecida pela mente daqueles que a habitam. E eles estão certos. Logo além do Reino material existe outro lugar — um mundo de sombras vivas e luz permanente. Os Garou conhecem essa região sobrenatural. É o habitat de seus totens espirituais e o refúgio de monstros indescritíveis. É a alma de Gaia e a fonte de grande mal. A Umbra. Este mundo espiritual não é o lar dos Garou, mas um dia será.

A Umbra é uma dimensão misteriosa que reside próxima

ao mundo da matéria, mas não em qualquer parte dentro dele. É um mundo composto inteiramente de energia espiritual, e se separa do mundo comum por uma vasta barreira chamada a Película. Um dia, os mundos gêmeos de matéria e alma foram um só. Eles ainda anseiam reunir-se, mas a dura realidade os separa. O mundo espiritual rompe a Película em muitos pontos para chegar ao físico, mas os dois não podem partir a Película e se unirem. Apenas os escolhidos de Gaia podem romper a Película e viajar da Terra para a Umbra. Infelizmente, muitos seres malignos, do mundo espiritual e do mundo físico, podem viajar para a outra direção.

Qualquer coisa que a imaginação conceba pode acontecer na Umbra; assim como muitas coisas além da imaginação. Dentro da Umbra existem muitas dimensões compactas, chamadas Reinos, sendo cada uma governada por leis diferentes de realidade. Contudo, a maioria dos Reinos visitados pelos Garou parecem — ao olhar e ao toque — com o mundo físico. Eles possuem céu, solo e horizonte. Os viajantes umbrais vêem, escutam, cheiram, tocam e provam o mundo espiritual de forma muito semelhante a como sentem o mundo físico.

As tribos de Garou indígenas americanos têm uma visão simples do mundo espiritual. Eles apenas o vislumbram ao longe, e acreditam que ele seja como aparece em suas vi-

sões. Os outros Garou têm visões mais complexas. Os Portadores da Luz, por exemplo, especulam que o mundo espiritual é radical e inacreditavelmente diverso do que parece ser. Eles acreditam que, por ser um mundo não de forma e substância, mas de impressões fugazes e símbolos que são traduzidos em informações sensoriais para os Garou. As experiências de vida do viajante umbral literalmente moldam sua consciência da Umbra.

A despeito da enorme diferença entre os Reinos da matéria e do espírito, os dois assemelham-se um ao outro. Uma parte do mundo espiritual, chamada Penumbra, reflete o mundo material. Ações poderosas do plano físico enviam emanações para o mundo espiritual que moldam a Penumbra de formas distintas. As mais poderosas dessas emanações físicas passam da Penumbra para a Umbra Rasa, onde elas criam Reinos inteiros baseados numa única idéia ou num constructo psicológico. Essas emanações são fracas demais para afetar a Umbra Profunda, que abriga as formas puras e abstratas conhecidas como Wyld, Weaver e Wyrn.

A Umbra é habitada por espíritos, que podem ser hostis ou amistosos com os Garou. Os Garou vêem esses espíritos como fenômenos naturais (animais, árvores, ventos, etc.) ou forças sobrenaturais (monstros hediondos e toxinas vivas). Esses espíritos são desprovidos de substância física e normalmente podem penetrar o mundo físico apenas ao serem aprisionados num fetiche, numa pessoa ou numa criatura. Certos espíritos — os mais poderosos — podem se materializar no mundo Físico, embora a um grande custo de energia. Para os intelectos curiosos dos Portadores da Luz, esses espíritos são formas simbólicas que obtiveram uma medida de consciência.

Como os Garou não são naturais do Reino espiritual, frequentemente experimentam um terror asseverante ao ali chegarem pela primeira vez. A despeito disso, têm uma sensação estranha de pertencer à Umbra. Apesar de seus perigos terríveis, a Umbra é o lugar que renova suas forças, cura seus corpos alquebrados e restaura suas almas. Quando os Garou se sentem desamparados por humanos, lobos e mesmo outros de sua espécie, podem retornar para a força de suas vidas e beber de uma fonte que jamais seca. Essa fonte corre no fundo dos inúmeros mundos espirituais da Umbra.

A Tellurian

O que é sobrenatural não é como as coisas são no mundo, mas o fato dele existir.

— Wittgenstein, "Proposta 6.44"

Os Garou se referem a toda a realidade como Gaia, especialmente quando querem descrever as partes vivas da criação que requerem proteção contra os saqueadores. Mas eles também chamam a realidade de Tellurian. Eles usam este termo quando querem se referir às partes do universo das quais cada monstro provém — as partes da criação que são sombrias e malignas. Isto, aparentemente, é uma contradição, mas os lobisomens não compartilham do medo que os homens sentem por paradoxos.

Os Garou discordam em muitos pontos sobre a Tellurian. A única coisa com que eles parecem concordar é que o ser de um Garou jamais abarca e compreende toda a reali-

dade. É apenas através da unidade direta com Gaia que um Garou pode conhecer a verdade. E a única forma garantida de chegar a Gaia é através do mundo espiritual.

A Natureza do Mundo

A Tellurian consiste de inúmeros locais: paisagens vastas e naturais, cidades, poços infernais; Reinos inacreditavelmente caóticos. Os Garou vêem Gaia como o centro do universo, a âncora da criação, que emana através da miríade de Reinos da Tellurian.

O mundo espiritual, chamado Umbra, envolve o Reino material de uma forma análoga como a atmosfera cerca a Terra. Os Garou acreditam que a Umbra é composta por três níveis. Existe um reino intermediário, que reside no casco da grande Tartaruga-Mundo. Os céus cobrem a Tartaruga, e os mundos subterrâneos residem em suas entranhas. O lugar dos Garou (bem como dos humanos e dos animais) é no mundo intermediário no casco da tartaruga. Os xamãs Garou dizem que os Céus são um mundo desconhecido visitado por magos humanos e habitado por seres astrais assustadores. Eles dizem que os mundos inferiores são criptas insondáveis povoadas por espectros e demônios. Essas não são as terras dos Garou. Assim como os lobos não vivem no alto das montanhas ou embaixo da terra, os lobisomens pertencem apenas ao mundo intermediário.

A Umbra não é um enigma insolúvel, mas um lugar real a ser explorado e compreendido. A verdade reside ali, assim dizem os xamãs. Cure o problema no mundo espiritual, e estará curando o problema no mundo físico. Este é o princípio essencial por trás das ações de todos os Garou: encontre a verdade, a fonte espiritual da manifestação mística, compreenda-a e mude-a no espírito. Isto transforma as aventuras dos Garou em alguma coisa muito mais significativa que os festins de matança dos Malditos. Os Garou podem explorar espiritualmente as questões e os princípios que são importantes para os personagens (e para os jogadores).

A Forma do Mundo

No coração de Gaia reside a Terra, com os Céus acima dela e os mundos subterrâneos abaixo, e a Umbra cercand-a por todos os lados. A Árvore-Mundo cresce a partir do centro da Terra (as tribos dos Garou indígenas americanos acreditam que ela floresce no casco da Tartaruga-Mundo). Seus galhos pairam no firmamento; suas raízes cavam fundo até o solo dos mundos subterrâneos. Os Portadores da Luz às vezes chamam o Mundo-Árvore de Axis Mundi.

O restante da realidade é criado e sustentado por três forças primitivas: a Wyld, a Weaver e a Wyrn. Essas forças — coletivamente chamadas Tríade — são os três pilares sobre os quais se ergue tudo que existe. Em termos mais simples, a Wyld é um corpo de potencial vasto e indiferenciado — constantemente não consumado e em fluxo. A Weaver é a força da criação que pega o potencial não formado da Wyld e o molda em formas estáveis de matéria e energia. A Wyrn é a força da entropia destrutiva que segrega as incontáveis criações da Weaver, desta forma conferindo sentido ao espasmo da criação pura. As inter-relações da Tríade pariram o universo, e seu conflito contínuo o devasta.

O Mito da Criação

Uma coisa sabemos: a Terra não pertence ao homem. O homem pertence à Terra. Todas as coisas estão conectadas como o sangue que nos une a todos. O homem não teceu a teia da vida, ele é apenas um fio dela. Qualquer coisa que ele faça com a teia, faz consigo mesmo. Uma coisa sabemos: o nosso deus também é o seu deus. A terra é preciosa para ele; feri-la é provocar sua ira.
— Chefe Seattle, ao vender terras para o governo dos EUA.

Esta é a história dos Garou conforme contada pelos mais sábios xamãs Garou. Eles não a expressam nos termos usados adiante (e alguns não podem expressá-la em nenhum tipo de linguagem). As versões dos Garou são expressas em poesia simbólica e imaginário metafórico. Esta é uma explicação expressa em termos modernos para uma platéia moderna.

O Mundo Uno

Os Garou acreditam que uma vez, há eras atrás, o mundo era inteiro e unificado. Matéria e espírito não coexistiam meramente. Elas eram uma e a mesma: a matéria do poder puro. As forças trípticas da Wyld, da Weaver e da Wyrn entreteceram-se por uma eternidade, e, de sua dança, a realidade nasceu.

Paradoxalmente, embora o universo da Tríade fosse um todo integral, ele era povoado por seres individuais e sencientes. Essas criaturas obtiveram consciência quando a rica energia material-espiritual do universo coalesceu em formas únicas. Ainda que essas entidades possuísem identidades separadas da substância do universo, e sua dor foi a

dor do universo. Da mesma forma, a dor do universo foi a sua dor, e a alegria do universo foi sua alegria. Esses seres espirituais-materiais do universo compreenderam que a alegria e a dor eram partes essenciais e significativas de suas vidas.

A vida era eterna e mutante, pois as formas singulares assumidas por essas entidades duravam o tempo que elas quisessem. Essas criaturas podiam fundir-se com outras criaturas, subdividir-se em identidades menores, ou se dissolver no vácuo indiferenciado. A morte não existia, porque, assim diziam os Garou, essas criaturas espirituais-materiais poderiam recobrar suas identidades conscientes depois de terem se dissolvido. Este ato de vontade por uma inteligência inexistente é uma das muitas imagens contraditórias na história espiritual dos Garou que dificulta os homens modernos a entenderem os lobisomens.

Os Garou chamam o universo de “Gaia verdadeira”. Eles acreditavam que nada existia fora dela. Seus filhos viviam Nela e eram Ela. Ela foi um grande todo que, de algum modo, era mais que a soma das partes. Este tempo foi uma Era Dourada da existência — um tempo de sonhos que, embora absolutamente extinto, não foi completamente esquecido. Os Garou xamãs acreditam que todas as criaturas, humanas e lupinas, guardam uma memória dessa época escondida nos recessos mais profundos de suas almas.

A Ruptura

Para este mundo pacífico e integrado de conexão autoconsciente vieram a discórdia e a morte. O próprio tecido do universo integrado foi dilacerado por uma força cataclísmica.

A substância do universo foi dividida em duas. Espírito e matéria foram separados um do outro por uma barreira maciça e petrificada chamada a Película. Os lados gêmeos gritaram um pelo outro, e continuam gritando até hoje. Os Garou apontam esta divisão como o começo de todo o mal no mundo. Antes deste evento catastrófico, toda dor era acidental, o resultado não intencional de ações precipitadas. Depois do Rasgo, uma nova forma de dor emergiu no universo: dor deliberada e intencional provocada para gerar prazer.

Os Dois Mundos

A fonte da Ruptura ainda é um mistério. Muitos Garou culpam a Wyrn. Outros afirmam que a Ruptura marcou o nascimento da Wyrn. Há ainda aqueles que dizem que a Wyrn simplesmente escolheu ser maligna, assim como os humanos podem escolher ser malignos, e infligiu deliberadamente dor no universo numa tentativa desesperada de se libertar dos laços com todas as pessoas e coisas.

Os mais sábios Garou xamãs têm uma explicação mais complicada. Eles afirmam que a Weaver enlouqueceu e começou a tecer freneticamente. Isso pressionou a Wyrn a continuar trabalhando, e o universo iniciou um processo desenfreado de disseminação por metástase. À medida que Wyrn se esforçava para destruir as criações abundantes da Weaver, ela se deixou enredar na Teia de Idéias. Quanto mais ela lutava para escapar, mais ela se enredava. Logo a Wyrn foi engolfada pela Weaver. Aprisionada no inferno da Weaver, a Wyrn também enlouqueceu. A dança das duas, combinando criação incessante e destruição impiedosa, rompeu o ciclo natural do mundo de Gaia. O mundo foi tecido, desfiado e tecido novamente segundo a visão das forças enlouquecidas. A Tríade agora estava separada dela mesma, e toda a criação refletia essa divisão. O universo polarizou-se em dois mundos gêmeos — semelhantes, mas visceralmente distintos. Em um mundo era coletada a matéria essencial — as idéias básicas que geram a existência. No outro era coletado o material denso a partir do qual as idéias geravam formas. Eles ainda refletiam um ao outro e continuavam sua dança, mas agora havia um muro entre eles. Os espíritos criavam padrões em um lado da Película, enquanto no outro lado a matéria os solidificava. Mas os dois mundos não mais podiam atravessar a Película para se unirem.

Todas as criaturas são separadas da terra de seus espíritos. Seus corpos possuem espíritos que as mantêm vivas e funcionando, mas seus espíritos reais estão adormecidos — alheios a sua origem celestial e sua conexão com os cosmos à sua volta. Os corpos físicos podem ver, sentir e se comunicar com outros corpos físicos, mas as almas raramente vêem, encontram ou se comunicam com outras almas. Embora a maioria dos seres sencientes possua memórias distantes e oníricas de um tempo em que eles eram entidades espirituais num universo espiritual, eles não podem viajar para o mundo espiritual.

O Viajante entre os Mundos

No entanto, algumas criaturas ainda são capazes de atravessar o vácuo da Película. Os Garou possuem esse grande poder, tendo acesso aos Reinos espirituais que repousam próximos à Terra física. (Existem Reinos distantes da Terra, mas os Garou enfrentam dificuldades em funcionar ne-

Lar das Almas

O que é este lugar estranho, de terror e medo? O que é este mundo de pesadelos onde o solo muda e os céus se partem, como se fosse o dia do juízo? O que é esta terra monstruosa? E por que ela nos faz sentir tão... em casa?

Todas as criaturas anseiam por um lar. Os animais peregrinam pela terra em busca de espaço suficiente para encontrar comida, abrigo, parceiros. Os humanos constroem casas, escritórios e templos cada vez maiores, devastam mais florestas, ocupam mais terra, tudo em seu esforço desesperado em fazer um lar. Os espíritos acomodam-se nas lacunas das almas de seus benfeitores, desde Gafflings e Jagglings até Incarnas e Celestinos. Como santos de pau oco dentro de santos de pau oco, cada um tem uma casa e serve como casa para outro.

Mas onde é a **noossa**? Onde os Garou dormem à noite? As cidades que devoram a terra como minhocas gordas não são o nosso lar. Muitos de nós se aventuram a essas cidades. Alguns de nós vivem lá. Mas as cidades não são o nosso lar. As florestas são as terras de nossos irmãos que andam sobre quatro patas, que são alados e que respiram água. Eles compartilham suas florestas conosco, mas ainda assim elas não são o nosso lar. A Umbra é o lar dos espíritos que nela vivem de bom grado. Mas não podemos viver ali eternamente — mesmo em nossas terras natais sagradas. Se a Umbra é o nosso lar, é um lar horrível, do qual é melhor estarmos longe.

Por que não temos lar? E por que somos os únicos?

Todos os tipos de criaturas que escutam umas poucas notas da canção de Gaia têm um lar, assim como aquelas criaturas desprezíveis que tapam os ouvidos para a mais melodiosa das músicas. Quão irônico é que nós — os mais amorosos filhos de Gaia — nos sintamos tão deslocados em seu colo.

Onde é a minha casa? A que lugar eu pertencço? Na terra da alienação, isolamento e dor infligida pela Wyrn, buscamos ardorosamente por um lugar que possamos chamar nosso. Um lugar ao qual não sejamos apenas bem-vindos, mas do qual sejamos um ingrediente essencial. Para nós, este desejo por um lar é um sentimento estranho, na melhor das hipóteses, agridoce, já tendo enviado até o mais forte Garra Vermelha aos abismos da Harano.

Por quê?

Escalei até o topo do Lugar Mais Sagrado. Gritei e rasguei minha carne, e uivei para minha Mãe em toda parte: “Por que, abençoada Mãe, por quê? Nós, os mais fiéis entre todos os teus filhos, rogamos a ti! Diga-nos o motivo!

E a resposta veio.

Uma voz, tranqüila como a floresta na escuridão, fez-se ouvir. Disse ela: “Todas as minhas bênçãos para ti, meu filho. Tu perguntaste, eu responderei. Escutai-me e saiba tudo. Ló, é por causa de tua fidelidade para comigo que sentes na alma a angústia da falta de um lar. Para não mais sentir essa angústia, basta renunciar a mim. A dor ainda estará em teu íntimo, mas todos os efeitos dela te abandonarão.”

“Mas enquanto tu me amares, conhecerás as alegrias e as dores que são minhas. A alienação que tu sentes é a minha alienação — uma parte profunda de meu ser é arrendada por outro. O isolamento que tu sentes é o meu isolamento — paredes construídas dentro de mim separam partes de meu corpo. A dor que tu sentes é a minha dor, acumulada durante as eras.”

“Renuncies a mim, e eu não te amarei menos do que te amo agora. Podes unir-te àqueles que me despojam, e ainda terás todo o meu amor. Tudo o que ofereço a ti em troca de tua fidelidade é o reflexo de minha própria dor e tristeza.”

Com essas palavras, desapareceu. Eu ainda carregava minha dor. Mas naquele dia uma nova canção brotou em meu coração. Uma canção de devoção. Que todos os vassalos da Wyrn e da Weaver invistam contra mim. Eu me reerguei! Que todos os animais se encolham diante de mim! Que todos os humanos fujam de mim! Que todos os espíritos me desafiem! Viverei em todos os seus mundos! Eu não tenho lar, nem deste lado da Película nem do outro. Mas eu lhes digo uma coisa: qualquer espaço que cercar meu corpo passará a ser o meu lar. O meu lar é toda a criação, porque eu sou de Gaia! Eu não sou de nenhum totem de Gaia, como os animais. Não sou um pedaço de alma, como os humanos. Não sou um fragmento da Tríade, como os espíritos. Sou um Garou! E tenho um lar! Porque **eu sou** meu lar!

EU!

SOU!

LAR!

— Voz de Luna, Ragabash Senhor das Sombras

les, e até mesmo em alcançá-los.) Infelizmente, embora os Garou tenham aprendido a cruzar a Película, eles são incapazes de destruí-la e, dessa forma, reconciliar os mundos.

Transformando seus corpos físicos em formas puramente espirituais, os Garou podem entrar na Umbra. Cruzar a Película é perigoso, mas, com coragem e treino, o Garou pode tornar-se muito eficiente na viagem espiritual. Os Garou chamam isso de “percorrer atalhos”, porque, fisicamente, eles sentem como se parassem de caminhar para a frente em uma

realidade e se movessem lateralmente em outra.

Os Garou que se aventuram na Umbra são guerreiros espirituais. Suas estadas na Umbra são cruzadas visionárias nas quais eles buscam respostas às perguntas que afloram à realidade física. Alguns vão à Umbra em busca de poder e glória, mas outros viajam até lá em busca de uma cura para o mundo doentio, muitas vezes às custas do próprio sacrifício. Esses agentes da piedade cósmica são os maiores de todos os Garou, sendo lembrados para sempre nos corações de seu povo.

Os Garou no Mundo Moderno

Os Garou são anacronismos no mundo moderno — seriam curiosas aberrações, não fossem explosões de violência mortífera. Eles são criaturas de um tempo antigo, quando o mundo ainda era regido por encantamentos e muitas coisas eram possíveis. Mas embora o número de lobisomens cresça enquanto o de seus inimigos aumenta, sua coragem e determinação é maior a cada dia. Eles possuem uma memória ancestral do cataclismo cosmológico original que separou matéria e espírito, um sofrimento que ainda ecoa em seus ossos. Essa memória antiga causa nos Garou um profundo temor de um novo cataclismo — um temor que os impele à ação.

O medo, porém, é apenas uma motivação para os Garou. Muitos Garou reagem profunda e apaixonadamente a outras emoções, parentesco, lealdade à tribo, orgulho, paternidade, adoração por crianças, devoção ao lar, paixões por amantes, respeito pelos mais velhos e reverência pela vida. Os Filhos de Gaia acreditam que todas essas coisas são manifestações da força mais poderosa do universo: o amor de Gaia. Essas paixões, dizem os Filhos, evocam uma conexão (ainda que fraca) com uma difusa memória ancestral da Era de Ouro. Essa época perdida foi um período durante o qual toda a vida era um único ser. À medida que as criaturas se conectam com outras partes do mundo vivo, elas fortalecem seu elo com o próprio tecido da existência e devolvem energia para Gaia. Os efeitos causados por este conhecimento antigo podem ser fracos, mas o sentimento que o acompanha sempre é poderoso.

Outros Garou, como muitos Senhores das Sombras, acreditam que o poder do amor é bobagem, e que apenas o ódio frio pelos inimigos pode fortalecer Gaia. O amor é uma coisa boa quando se tem tempo para ele, mas do contrário é como tocar música enquanto o mundo arde em chamas.

Perspectivas na Umbra

Embora todos os Garou concordem nos preceitos básicos por trás da Umbra, cada tribo tem uma perspectiva diferente da Tríade e do propósito de seus membros. As três perspectivas dominantes são estabelecidas pelos Portadores da Luz, pelos Presas de Prata e pelos Andarilhos do Asfalto. As outras tribos acreditam em partes de cada uma dessas crenças, mas apenas essas três tribos nutrem um interesse por cosmologia grande o suficiente para discutir sobre isso em suas assembléias.

Portadores da Luz: A força que cria e unifica o Reino físico é a Weaver. A força que permeia e perpetua a Umbra é a Wyld. Esses dois membros originais da Tríade são forças ilimitadas da realidade. Gaia é o lugar no qual essas duas forças — caos e ordem — encontram-se e comungam. Nas áreas completamente dominadas pela Weaver não há vida, nem uma fagulha de possibilidade — tudo é conhecido e racionalizado. Nos lugares completamente dominados pela Wyld, não pode haver realidade autêntica, porque nada permanece distinto de qualquer outra coisa por mais que um momento, e nada se mantém constante. A Wyld e a Weaver juntam-se e se separam num ato constante de criação.

A Wyrn existe para manter um equilíbrio entre as duas.

Infelizmente, em algum momento no passado distante, a Maligina desviou-se de sua missão original e se colocou em oposição a Gaia. Ela representa a morte irracional, assim como Gaia representa a vida incondicional. Ela busca separar a Weaver da Wyld, de modo que não se fie mais nenhuma realidade.

Andarilhos do Asfalto: A Weaver não é má nem insana. A Weaver é uma força imutável, como a gravidade. Como pode a gravidade ser considerada insana? Apenas as mentes estreitas que gostam de ser mantidas no solo poderiam conceber uma bobagem como essa, digna da Idade Média.

Agora pense na Weaver como a gravidade, puxando todas as coisas para si. Quanto mais uma coisa for dotada de essência da Weaver, mais realidade ela possuirá — exatamente como quanto mais gravidade um planeta possuir, maior será a sua gravidade. Levando a analogia um pouco mais adiante, Gaia representa o sol, e os outros Reinos, os planetas. Os Reinos giram em torno de Gaia porque possuem menos essência da Weaver. Mas assim como os planetas afetam a órbita do sol, os outros reinos afetam o Reino de Gaia.

Não, a Weaver não é a inimiga. A verdadeira inimiga é a Wyrn, a Corruptora, que procura destruir as belas criações da Weaver.

Presas de Prata: A Wyld é a nossa autêntica padroeira, assim como os Presas de Prata são os verdadeiros líderes de todos os Garou. A Wyld contém todas as possibilidades da existência. A Wyld tem mais força em locais onde a Weaver não se encontra. A Weaver limita a Wyld, assim como algumas tribos limitam o poder dos Presas de Prata. Ainda assim a Wyld resiste bravamente.

A Weaver representa definição de toda a existência. Se ela não for vigiada, poderá petrificar e estagnar toda a criação. Gaia é um padrão da Weaver que reteve energia suficiente da Wyld para adquirir vida. Ela também possui essência da Weaver suficiente para obter definição, e não precisa de mais. Nós precisamos resistir a todas as tentações, até mesmo as da sociedade Garou, para ajudar e favorecer a Weaver.

O Ambiente Umbral

Os Garou podem viajar de uma região no Reino para outra percorrendo a Umbra através de Pontes da Lua. Eles podem viajar também diretamente do Reino para a Umbra.

Os Garou, embora sejam os mais adeptos da viagem umbral, não são os únicos seres terrenos que entram na Umbra. Os magos humanos são fascinados pela Umbra e penetram nela para roubar energias espirituais. Esses humanos não xamanistas vêm a Umbra de uma forma muito diferente que os Garou.

A Terra

Gaia, a Terra, é o centro do Sistema de Reinos da Umbra Rasa. Os Garou vêm o universo espiritual como sendo emanado do cerne físico da realidade da Terra. Os Reinos da Umbra orbitam o universo físico exatamente como os planetas orbitam o sol. Envolvendo o universo físico está a Película. A Película existe através da realidade física, separando a forma mundana do espírito. Todos aqueles que queiram deixar a Terra e entrar na Umbra precisam encontrar uma forma de rasgar esse véu. Os Garou fazem isso usando

seus caern — lugares sagrados nos quais o mundo espiritual e físico se encontram — ou percorrendo atalhos para a Umbra. A Terra é um lugar tão importante que os Garou costumam se referir a ela como “o Reino”.

A Película

O mundo da matéria física está separado do mundo da Umbra por uma fronteira poderosa chamada Película. Matéria e espírito, buscando alcançar unidade, movem-se uma contra a outra com uma força palpável. A Película esforça-se para confinar a ambos e mantê-los separados. Em algumas áreas a Película é tão forte que o mundo físico é virtualmente isento de espíritos. Em outras áreas, a energia espiritual corre e viceja. À medida que a humanidade abarca cada vez mais territórios e leva mais energia da Wyrn para áreas da Wyld, a Película fica mais forte e empurra para longe o mundo espiritual.

Os Garou protegem as áreas de Película fraca formando caern. Eles também sabem como entrar na Película e emergir no mundo espiritual. Além disso sabem contornar completamente a Película, viajando ao mundo espiritual em sonhos.

Todo lugar da Terra possui um nível de película entre 2 e 9. Viajar através de áreas de Película alta é virtualmente impossível. As áreas de Película baixa permitem um acesso quase desobstruído para aqueles que saibam percorrer atalhos.

Área	Película Típica
Laboratório de Ciências	9
Centro da Cidade	8
Maioria dos lugares	7
Área Rural	6
Região Selvagem Profunda	5
Caern Ativo Típico	4
Caern Poderosos	3
O maiores caern	2

Caern

A Película varia de um lugar para outro. Ela é mais forte em lugares de civilização e ciência, e mais fraca nas regiões selvagens e primitivas. Nas áreas em que ela é mais fraca, a energia espiritual entra livremente no mundo comum. Milagres e fenômenos místicos são comuns nesses lugares. Os Garou reverenciam esses locais como sagrados e os chamam de caern. Eles guardam vigorosamente os pouco caern remanescentes, protegendo-os dos magos e dos espíritos saqueadores que tentam se alimentar da magia espiritual contida neles. Infelizmente, os Garou vêm perdendo a luta gradativamente: restam uns poucos (e preciosos) caern.

Alguns caern são dedicados a um propósito específico, como curar ou guerrear. Esses caern são habitados por espíritos em harmonia com o seu propósito, e todos os poderes invocados ali relacionam-se com esse objetivo.

Os caern são classificados de 1 a 5. Esta classificação mede a potência dos poderes e os efeitos que podem ser enfocados ali. Portanto, um caern de Nível 1 pode renovar e curar ferimentos pequenos, enquanto um caern de Nível 5 poder curar miraculosamente os ferimentos de maior seriedade.

Tabela de Caern

Nível do Caern	Película	Distâncias da Ponte da Lua *
1	4	1609 km
2	4	3218 km
3	3	4827 km
4	3	9654 km
5	2	16090 km

*A distância a qual uma Ponte da Lua pode chegar depende do nível do caern no qual o portal é aberto (não o do destino). Caso a Ponte da Lua não seja aberta num caern (por exemplo, uma Ponte criada por um Luna ou por outro espírito), a distância percorrível será de 1609 km.

Tipos de Caern

Tipo	Poder**	Espíritos Encontrados ***
Todos	Abrir Ponte da Lua†	
Enigmas	Habilidade de Enigmas	Ilusão, Sombra, espírito-camaleão
Gnose	Pontos de Gnose	Engling, Fantasma
Cura	Níveis de Cura	Paz, Calma, Elemental da Água
Liderança	Liderança, Intimidação	Guerra
Fúria	Pontos de Fúria	Espírito-pássaro
Vigor	Absorver Dados	Guerra, Dor
Força	Atributo Força	Espírito-tartaruga
Urbano	Conhecimento do Submundo	Guerra
Visões	Rituais, Expressão	Elemental da Cidade
Wyld	Qualquer coisa	Espírito-coruja, Espírito-ancestral
		Wyldling

**Um ponto/nível/dado é obtido por sucesso (veja *Ritual de Abertura de Caern*).

***Esses são os espíritos encontrados com maior frequência próximos a essa espécie de caern. Contudo, não existe nenhuma garantia de que eles sejam sempre encontrados. Outros espíritos podem também ser encontrados (a critério do Narrador).

† Apenas se os dois caern em questão completaram com êxito o *Ritual de Abertura de Ponte*

A Película é mais baixa em caern mais poderosos. Os caern de Níveis 1 e 2 possuem níveis de Película 4, aqueles de Níveis 3 e 4 possuem níveis de Caern 3, enquanto os caern mais raros, os sítios de Nível 5, possuem níveis de Película de apenas 2.

Consulte a Tabela de Caern para maiores detalhes.

A Periferia

Embora a Película seja tremendamente forte, as forças espirituais que ela tenta conter também são poderosíssimas. A parede da Película infla como um balão, e gotas de energia espiritual sangram em várias partes dela. Embora esta conexão espiritual limitada seja fraca demais para beneficiar guerreiros poderosos como os Garou, ela é muito importante para a humanidade. Os humanos costumam usar rituais, drogas, religião, arte, exercício físico e meditação para obter acesso a esse estado estranho, chamado Periferia.

Quando uma criatura inteligente — um ser humano, por exemplo — passa a compreender o lado espiritual de si mesma, sua consciência desliza suavemente para a periferia. As cores tornam-se mais vívidas, os sentidos mais aguçados, e o indivíduo sente uma impressão de conexão geral com todas as coisas. Este estado alterado de consciência já foi descrito pelas pessoas em todos os tempos e lugares, sendo acessível a qualquer um. É um território familiar para artistas e para Parentes Garou que se sintonizam com a Periferia com o propósito de compreender os espíritos. Ocasionalmente, os Parentes são capazes de enviar suas presenças espirituais através da Periferia para passar mensagens aos Garou, mas isso é raro.

Entrar na Periferia é alcançar um estado de êxtase no qual coisas aparentemente mágicas acontecem. Nem sempre essa “magia” é pacífica. Na verdade, ela depende do estado mental da pessoa que esteja vivenciando a Periferia. Artistas como William Wordsworth, cujas mentes são focadas no êxtase e na exaltação, recebem visões esplêndidas de alegrias transcendentes. Artistas como Edgar Allan Poe, cujas mentes concentram-se na dor e na perda, recebem visões de horror e sofrimento. Artistas como William Blake, cujas mentes dedicam-se à condição humana, podem vivenciar e integrar as visões dos dois outros tipos. Na Periferia, os espíritos benignos são capazes de contactar os humanos — embora Malditos e outros espíritos malignos possam também alcançar os viajantes.

Os humanos contactados por espíritos amigáveis podem usufruir grandes benefícios. Os contactados por Malditos precisam partir rapidamente para evitar a contaminação física. Infelizmente, aqueles que entram na Periferia mediante o uso de drogas quase sempre são incapazes de deixá-la por sua própria conta. Eles correm o risco de ser incapazes de retornar ao mundo físico quando seus organismos não puderem mais suportar a experiência. Esse tipo de “aprisionamento” na Periferia pode conduzir a um terrível desfiguramento psíquico e a um choque espiritual. Os líderes espirituais carismáticos, capazes de levar uma congregação inteira à Periferia, podem, da mesma forma, causar danos psíquicos aos seus seguidores, que normalmente são incapazes de sair sozinhos. As únicas pessoas que não correm risco de choque psíquico por viajar na Periferia são aquelas que apren-

dem a entrar por força da vontade pessoal. Essas almas afortunadas permanecem razoavelmente seguras, por poderem sair a qualquer momento.

A Penumbra

Logo depois da Película está o esplendor absoluto do mundo espiritual. A área da Umbra mais próxima do Reino Terrestre é chamada Penumbra. A Penumbra é o tipo mais comum de destino Umbral dos Garou, que para lá viajam com o fim de lutar contra espíritos malignos dedicados a corromper criaturas do mundo físico. A Penumbra, ou Sombra da Terra, é um mundo fantasmagórico e cinzento, iluminado apenas pela radiação da grande Celestina, Luna. A fase Umbral de Luna corresponde diretamente à fase da lua no Reino físico.

Da mesma forma, a Penumbra contém o espírito material que corresponde à matéria física da Terra. Os únicos objetos materiais que aparecem no mundo espiritual são aqueles dotados de grandes quantidades de energia espiritual. A matéria que resiste à passagem de tempo na Terra adquire uma representação espiritual na Penumbra. Árvores velhas e prédios antigos possuem análogos na Penumbra. Já estruturas recentemente construídas e vegetação nova não possuem quaisquer tipos de análogos. As energias da Wyld, Weaver e Wyrn tornam-se tangíveis neste Reino. Os espíritos da Wyld movem-se através de áreas naturais, as teias da Weaver emergem de equipamentos tecnológicos e os Wyrmlings espreitam em cemitérios e áreas poluídas.

Curiosamente, o espírito é mais “real” que a matéria. O espírito de um objeto pode resistir à perda de seu corpo físico, mas o corpo físico não pode resistir à perda de sua essência espiritual. Se um velho carvalho é cortado na Terra, ele poderá ainda resistir muito tempo na Umbra. Mas se uma árvore viva for destruída na Umbra, seu análogo terrestre adoecerá e morrerá.

As ruas e florestas da Penumbra parecem sobrenaturalmente desérticas, pois as criaturas mais sencientes não se manifestam na Penumbra. Apenas pessoas avançadas espiritualmente podem aparecer lá. Criaturas avançadas como magos aparecem em formas astrais muito definidas. Os magos possuem seus espirituais altamente desenvolvidos, chamados de Avatares Despertados; esses Avatares não são visíveis na Penumbra. Alguns magos orientados cientificamente, como aqueles conhecidos como Tecnomantes, não aparecem na Umbra. O treinamento dos Tecnomantes impossibilita seus Avatares de serem vistos na Umbra. Isto os coloca em grande desvantagem nos Reinos do espírito. Eles temem a Umbra e raramente aventuram-se nela. Ocasionalmente os viajantes Garou vêem espíritos de humanos ocultos na Periferia.

A Penumbra é repleta de Domínios — pequenas zonas que correspondem às áreas do Reino Físico e da Umbra Rasa. Essas áreas sugam energia e definição de suas análogas na Umbra Rasa, permitindo-as manifestar-se na Penumbra e no Reino de Gaia.

- **Domínios Sombrios:** Os Domínios Sombrios são áreas mistas da Weaver/Wyrn que aparecem sob a forma de paisagens urbanas poluídas e controladas pela teia.

- **Quimáreos:** Domínios oníricos individualizados que

recebem qualquer um que sonhe. Alguns são pesadelos, outros, o paraíso incarnado.

- **Domínios Abstratos:** Esses estranhos Domínios representam idéias ou conceitos abstratos, como “quadrado” ou “quatro”. A maioria dos Garou são incapazes de compreender os Domínios Abstratos, embora os Portadores da Luz afirmem ter obtido muita inspiração ao meditar nesses lugares.

- **Clareiras:** Esses são os Domínios sob a influência da Wyld. Elas aparecem como manifestações belíssimas do mundo natural, sendo freqüentemente habitadas por árvores sencientes e animais falantes.

- **Buracos do Inferno:** Esses Domínios controlados pela Wyrn correspondem aos depósitos de lixo tóxico e outras áreas poluídas. Até mesmo as áreas de poluição atmosférica podem se tornar Buracos do Inferno. Os Buracos do Inferno são habitados por malditos, e criaturas da Wyrn os usam para chegar à Umbra Rasa e ao Reino de Gaia.

- **Trods:** Esses Domínios energizados por fadas aparecem como estátuas de fadas e monolitos. Essas áreas marcam os pontos que foram sagrados para as fadas nos dias anteriores à usurpação da Weaver, quando foram expulsas da Terra. Ocasionalmente as fadas ainda podem ser encontradas nesses sítios.

- **Teias:** As áreas usurpadas pela Weaver na Penumbra são chamadas Domínios da Teia. As teias correspondem a grandes áreas de cidades tecnicamente avançadas, sendo habitadas por Aranhas Padrão e Aranhas de Rede.

- **Wyldings:** As áreas nas quais a Wyld ainda alcança a Terra são mais raras que as áreas da Teia. Existem alguns

Domínios da Wylding na Penumbra, embora a maioria se encontre na Umbra Profunda. Nessas zonas em mutação constante nada é estável ou permanente, e a magia permeia o ar. Apropriadamente, os espíritos da Wylding congregam-se ali.

A Umbra Rasa

Quando os viajantes umbrais seguem uma Ponte da Lua através da penumbra, chegam à Umbra Rasa. Esta área brumosa é dotada de muitos Reinos, grandes e pequenos. Esses reinos orbitam o Reino de Gaia da mesma forma que Luna orbita a Terra. Os Garou viajam a essas outras realidades para interagir com seus totens ou para pedir ajuda aos seus poderes reinantes. Muitos desses regentes são volúveis e perigosos, mas dotados de grande sabedoria.

Existem 13 Reinos Próximos principais. Os Reinos Próximos são bolsões que contêm uma imensa energia espiritual. Esses Reinos parecem tão reais e substanciais ao viajante da Umbra quanto o mundo material parece ao viajante físico. Todos os sentidos e poderes dos Garou funcionam, embora alguns sofram ligeiras modificações em alguns Reinos. Cada Reino é governado por suas próprias leis, que determinam a realidade desse mundo. Existem outros grandes Reinos Próximos, mas eles ainda não foram explorados pelos Garou.

Além desses 13 grandes Reinos Próximos, existe uma miríade de Domínios, sub-Reinos e Zonas, incluindo a estranha Zona Onírica (veja adiante). Todos os Domínios listados na Penumbra possuem Domínios maiores da Umbra Rasa. As Terras Natais das Tribos, representações do lar ideal de cada tribo, estão entre os mais poderosos Domínios Umbrais. Nos arredores da Umbra Rasa, imediatamente antes do começo da Umbra Profunda, residem várias Vistas. Essas Vistas não são realmente reinos, porque elas podem ser apenas vislumbadas, não sendo possível adentrá-las. As Vistas são portais que permitem aos observadores vislumbrarem incorporações de conceitos abstratos como morte, caos e êxtase. Há quem diga que sejam vislumbres do Paraíso.

Os 13 Reinos Próximos

Abismo: Grandes atos de destruições na Umbra causam rasgos no tecido do mundo espiritual. Os Garou que seguem esses rasgos em qualquer Reino Próximo são conduzidos para fora desse reino e, finalmente, à borda de um poço tão grande e profundo que aparenta ser um vórtice infinito. Qualquer coisa que caia nele e que não possa voar para fora está perdida para sempre. Criaturas pavorosas pinoteiam nas fendas das paredes internas do abismo. Até mesmo os Incarna mais poderosos evitam esse Reino a qualquer custo. Alguns Garou afirmam que o Abismo é um câncer da Umbra, e o primeiro sinal do Apocalipse iminente. Alguns dizem que quando a Weaver aprisionou a Wyrn na Teia Padrão, o lar da Wyrn se tornou o Abismo. Outros dizem que o buraco-vórtice do Abismo é a própria Wyrn.

Reinos Etéreos: O ápice cosmológico da Umbra é um firmamento infinito de luz celestial. Esse firmamento se estende da Membrana até a Umbra Profunda. Os Garou podem alcançar facilmente o Reino Etéreo viajando na direção do “céu” umbral. O Incarna de Luna, Fobos, e o Incarna de Hélios, Hyperion, nasceram lá, assim como espíritos poderosos do ar e das estrelas. Todas as Pontes da Lua atra-

vessam o Reino Etéreo, e os aspectos umbrais dos planetas do Sol aparecem nos céus. Aqui, os Celestinos formam constelações homenageando grandes heróis.

Portal de Arcádia: Há muito tempo atrás, quando as fadas abandonaram o Reino de Gaia e partiram para a dimensão misteriosa que habitam desde então, deixaram um portal na Umbra Rasa. O Reino que o cerca é considerado parte da terra original das fadas, Arcádia. Este Reino ainda é povoado pelas poucas fadas que não se juntaram às outras em seu êxodo da Terra. Elas protegem o Portal e oferecem a todos os visitantes uma amostra da Terra das Fadas. Lá se encontram Fadas Superiores nobres e Fadas Inferiores peraltas. Alguns Garou afirmam que além do Portal misterioso, o restante da população de fadas evoluiu — ou regrediu — para alguma coisa que transcende as fadas que ficaram para trás.

Reino das Atrocidades: A vida no Reino de Gaia costuma ser objeto de violências e brutalidades terríveis. O resíduo psíquico desses assaltos infligiu grandes danos espirituais na Umbra, resultando na criação do Reino das Atrocidades. Todas as atrocidades da Wyrn na Terra — desde abuso de crianças a assassinatos em série, conversões religiosas pela espada e genocídio — possuem reflexos aqui. Os Malditos reproduzem-se aqui, em poços guardados por Esquios. A única forma de escapar deste Reino é através de um sofrimento empático com as vítimas.

O Campo de Batalha: A glorificação da guerra pela humanidade criou um Reino de Campo de Batalha. Aqui, espíritos guerreiros travam recriações de cada batalha da História, desde o Impergium até o Cerco de Sarajevo. Cada batalha é delimitada por postes. Sombras de todas as batalhas do mundo aparecem em anéis concêntricos que conduzem até a Pradaria do Apocalipse — um vasto campo vazio que aguarda a última batalha. Nesse reino, as dificuldades para todos os testes de frenesi são reduzidas em dois pontos, e os Garou que entrarem na batalha ganham um ponto de Fúria a cada turno de combate. Os Garou que desejam aprender os segredos de seus inimigos visitam este Reino para observá-los ou lutar contra os *doppelgängers* umbrais de seus inimigos. Os Garou também vão a esse Reino em busca de uma oportunidade de liberar a sua Fúria.

Reino Cibernético: Os avanços tecnológicos da Humanidade foram os responsáveis pela criação deste Reino da Weaver. Aqui, a tecnologia soterrou seu habitantes, que, em nome da sobrevivência, precisaram mesclar-se a máquinas. Metade desta terra mecânica é uma monstruosidade de vidro, concreto e plástico chamada Interurbe; a outra é um mundo subterrâneo chamado o Poço. Os Andarilhos do Asfalto usam e abusam da Teia de Computadores para guerrear contra a Wyrn. Os espíritos da Weaver são fortes nesse Reino, mas os espíritos da Wyld são fracos.

Érebo: Assim como os Reinos Etéreos repousam nas alturas da paisagem umbral, as entranhas da Umbra contêm um submundo infernal. Érebo é uma região de tormento eterno, onde os Garou são imersos num lago de prata viva. Eles recebem ferimentos agravados, sarando bem a tempo de sofrer mais. Uma grande criatura de aparência canina, e dotada de três cabeças, impede que os Garou fujam. Os poucos que retornaram de Érebo raramente falam sobre o

lugar. Alguns acreditam que este Reino é uma provação que purifica os Garou da corrupção da Wyrn e da Harano.

Fluxo: Tendo escapado através das barricadas da Weaver que envolvem a Tellurian, uma grande quantidade de energia pura da Wyld criou um grande Reino de Fluxo na Umbra Rasa. Este é o próprio coração da Wyld, concedido por Gaia para sustentá-la e protegê-la de ser sufocada completamente pela Weaver. Qualquer coisa é possível dentro do Reino de Fluxo, porque ele se mantém em mutação constante. Na verdade, não é raro que ele induza à loucura. Ali, o tempo se altera de forma imprevisível, e os próprios Garou se transformam descontroladamente de uma de suas formas para outra. Os Garou podem aprender a manipular o tecido do Reino de Fluxo, controlando suas mudanças, literalmente interferindo na realidade, como se fossem deuses. Nenhuma entidade pode ser aprisionada ou controlada nesse reino.

Reino Lendário: As lendas dos Garou são tão poderosas que elas adquiriram existência real como sombras vivas. O Reino Lendário é um Reino composto de misticismo e fantasia. Ele incorpora todas as lendas de todas as tribos em um mundo impossível. Cada tribo possui um território que corresponde aproximadamente a uma morada ancestral na Terra. Os Garou viajam para essas terras para vivenciarem as vidas de seus ancestrais. As lendas antigas podem ser mudadas pelas ações de um Garou moderno que as esteja revivendo.

Pangea: A Terra passou um grande período de tempo num estado primordial. As energias espirituais dessa era deixaram uma marca indelével na Umbra. As eras marca-

ram Pangea no tecido da Umbra com uma força e solidez inexistentes em qualquer outro Reino. Pangea é repleta de grandes selvas virgens e pristinas florestas tropicais. Todas as espécies que já viveram florescem e habitam esse Reino. Até mesmo dinossauros titânicos e um grande dragão Incarna chamado de Serpente Anciã tem ali a sua toca. As forças da Wyrn têm tentado isolar Pangea do resto da Umbra, e muitos Garou acreditam que este Reino guarda um segredo capaz de preservar o mundo do Apocalipse. Todos os Garou recebem um ponto de Gnose ao amanhecer, e todos os testes de Impulso Primitivo feitos em Pangea recebem um sucesso automático.

Cicatriz: A fiação frenética da Weaver culminou na Revolução Industrial, que teve repercussões poderosas na Umbra. Nela, surgiu uma grande cidade chamada Cicatriz. O trabalho, que atribui significado às vidas dos humanos, foi ali corrompido numa opressão destruidora de almas. Este é um Reino sombrio de favelas cinzentas, prédios opressores, fábricas ensurdecedoras e poluição infundável. As fábricas de Cicatriz produzem muitos dos fetiches usados pelos lacaios da Wyrn no Reino de Gaia. É muito difícil escapar desse Reino, porque a Película em torno dele tem um nível de 9. Alguns Garou dizem que é possível fugir de Cicatriz através do Reino Onírico.

Terra do Verão: Antes do primeiro cataclismo, Gaia passou uma eternidade num estado de amor puro. Esse tempo criou um reflexo permanente na Umbra — um mundo no qual tudo é paz, beleza, prazer. Nesse Reino — uma ilha paradisíaca em forma de lua em meio a um belíssimo mar

azul — todas as criaturas possuem uma abundância dos Dons de Gaia. Os Garou não podem chegar por escolha própria a essa terra de beleza indescritível; ao invés, emergem ali quando passam por uma experiência transcendental — uma experiência que os faça aceitar o amor pleno e incondicional da Deusa. Todos os ferimentos, doenças e maldições podem ser curados nesse Reino, embora alguns Filhos de Gaia insistam que os ferimentos desaparecem devido ao processo interno de cura que leva o Garou a chegar a esse lugar. Alguns Garou insistem que a Terra do Verão não existe.

Toca dos Lobos: Embora esse Reino seja praticamente idêntico ao mundo físico, ele se encontra entre os mais estranhos reinos umbrais. É o único Reino no qual os Garou são transformados radicalmente. Eles ficam aprisionados na forma lupina, sem seus dons e fetiches, num mundo onde os lobos são predadores odiados e caçados. Os Garou mantêm apenas sua capacidade de regeneração e sua Fúria. Os humanos os caçam com armas, helicópteros e equipamentos high-tech. A fuga só é possível mediante a compreensão da posição do lobo no mundo.

Zona Onírica

A Zona Onírica é outra área umbral que parece transcender os limites “normais” da Umbra e se estender a outras partes da Tellurian. Esta área é misteriosa até mesmo para os habitantes da Umbra. É um mundo de poder imenso, imprevisibilidade assustadora e simbolismo potente. Até mesmo os mais valorosos viajantes umbrais encaram a Zona

Onírica com um temor nada característico.

A Zona Onírica parece uma gema multifacetada, de incrível beleza. Ela limita a Umbra Rasa e cerca a Umbra Profunda. A Zona Onírica é muito útil para os Garou, porque possibilita uma forma especial de entrar na Umbra. Este é um método mais direto (embora mais perigoso) que usar Pontes da Lua ou que percorrer atalhos. Os Garou podem entrar na Zona Onírica através de seus próprios sonhos. A Zona Onírica é um ponto de acesso direto para a Umbra Profunda. Ao invés de viajar **para fora** — passando pela Membrana, entrando na Umbra Rasa e atravessando a Umbra Profunda — o viajante viaja **para dentro**, seu sonho, emergindo na fronteira entre a Umbra Rasa e a Umbra Profunda. Esta é uma forma potente, mas perigosa, de se viajar pela Umbra. Os Garou também podem entrar na Zona Onírica percorrendo atalhos para Quimeras, que são pequenos Domínios Oníricos encontrados na Penumbra.

A Membrana

Entre o mundo (relativamente) compreensível da Umbra Rasa e o mundo misterioso da Umbra Profunda, existe uma barreira chamada Membrana. Ela é como a Película, embora ainda menos porosa. Para contornar a Membrana, os Garou precisam alcançar um Reino Ádito.

Alguns Portadores da Luz asseguram que a Película e a Membrana são apenas duas das sete camadas de um invólucro da Weaver que recobre o mundo espiritual. Eles acreditam que a Zona Onírica estende-se a cada uma das sete camadas, e que, com a prática, podem derrubar as barreiras remanescentes — assim como acessar a Zona Onírica a partir da Terra e, dessa forma, alcançar a Umbra Profunda.

A Umbra Profunda

Além das paredes do sono repousa a Umbra Profunda, uma área na qual a presença de Gaia é cada vez menos perceptível aos viajantes Garou. A realidade termina aqui, e a navegação se torna difícil. A Umbra Profunda é o lar da Wyld, da Weaver e da Wyrn, podendo ser acessada apenas pelos viajantes umbrais mais experientes. A Luna atravessa uma trilha através da Umbra Profunda, sendo um dos poucos motivos de conforto para os Garou peregrinos.

A Noite

Na Umbra, a noite é a melhor amiga dos Garou. Quando é noite no mundo físico, a Umbra se torna o território de caça dos lobos, que correm pelas paisagens sobrenaturais à luz de Luna. A maioria dos espíritos da Wyrn habita suas sombras, sussurrando desejos malignos aos seus hóspedes humanos adormecidos. Os espíritos da Wyrn — como as Aranhas-Padrão — tornam-se presas fáceis quando exauridos pelos seus afazeres diários. Da mesma forma, os Garou ficam em ótima forma depois de um descanso de um dia. Com a ajuda de um mero raio de luar, eles são capazes de fazer frente aos seus piores inimigos.

Sentir os Espíritos

Por que cargas d'água os humanos consideram que a realidade segue apenas os padrões de seus sentidos? Quem lhes disse que qualquer coisa aquém de sua compreensão é irreal? Quanta bobagem! Quanta arrogância!

Como é mais sensato acreditar que a substância que constitui o universo não pode ser captada por nossos conscientes, afinal eles são lógicos e orientados pela Weaver. Sendo limitadas, nossas mentes compreendem apenas determinadas substâncias. A visão é um sentido restrito. Ela faz o mundo distorcer-se, encolher, tornar-se cada vez menor até que a distância seja uma névoa indistinta. Meus ouvidos escutam, mas como os sons distantes são mais baixos que os próximos! Os odores desaparecem com a distância, espalhados pelo vento. Os sabores e as sensações fora do contado direto com os nossos corpos também não podem existir.

Porém, os meus sentidos ilimitados me contam sobre outro mundo. Eu o “vejo” quando não estou olhando. Eu o “ouço” quando me distancio dos ruídos do mundo cotidiano. E eu farejo as sombras que passam do outro lado. Um portal dá acesso para um Reino diferente, e eu sinto o cheiro do rastro eterno do outro mundo. E em meu coração conheço o outro mundo — o mundo sem limites — do eu infinito. Posso entrar nele e estar em qualquer parte instantaneamente.

— Quincy Iredown, Galliard Andarilho do Asfalto

Alcançando (Percorrendo Atalhos)

Os Garou são dotados de uma habilidade natural para “alcançar” ou “percorrer atalhos” para o mundo espiritual. É seu direito de nascença, e adquirem posse dele intuitivamente, logo depois de sua Primeira Mudança. Os Garou percorrem atalhos harmonizando-se com a Película que os cerca, desta forma cruzando sua estrutura espiritual petrificada e emergindo no mundo espiritual.

Para determinar o resultado de uma tentativa em entrar na Umbra, o jogador testa o nível de Gnose do personagem (a dificuldade é o nível de Película local). O número de sucessos determina o tempo que o Garou demora para entrar na Umbra (veja abaixo).

Os membros de matilha podem escolher um entre eles para liderá-los à Umbra. Este líder faz o teste por todos eles (portanto, costuma ser o membro da matilha com nível mais alto de Gnose). Os membros da matilha podem escolher entrar individualmente, mas eles correm o risco de entrar em momentos diferentes ou mesmo de se perderem um do outro. Caso o teste do líder seja bem sucedido, todos os membros da matilha chegam ao mesmo tempo. Se o teste redundar numa falha crítica, a matilha inteira é “capturada” junta (veja adiante). Todos os membros da matilha precisam ser capazes de percorrer atalhos, e todos precisam estar acompanhando o líder por vontade própria. Os Garou que não façam parte da matilha não podem viajar com ela, precisando entrar por con-

ta própria. Os Garou com o Dom Theurge de Captura à Distância podem levar os não-Garou com eles para a Umbra (veja *Captura à Distância*).

Para percorrer atalhos, um Garou precisa fitar qualquer superfície refletora ou brilhante, como uma poça límpida ou um espelho. Os Garou que tenham aprendido o Dom Theurge de Invisibilidade não precisam fazer isto; eles podem entrar à vontade. Até mesmo Garou cegos podem entrar, contanto que conheçam o Dom Invisibilidade.

Sucessos	Duração da Viagem
Falha Crítica	“Capturado”
0	Fracasso. Não pode tentar novamente por uma hora
Um	5 minutos
Dois	30 segundos
Três +	Instantâneo

“Capturado” significa que o Garou está suspenso temporariamente entre o Reino e a Umbra. Ele está preso na teia da Película da Weaver, não podendo se mover até ser ajudado por outro Garou. Metade dele é espiritual, metade é físico. Enquanto permanece aprisionado neste estado, o Garou é sujeito a visões alucinantes. Isto é mais que humilhante — é perigoso. Embora o Garou não possa ser visto ou atacado por habitantes físicos, espíritos malignos vagueiam pela Película em busca de viajantes aprisionados dessa forma. Depois de um período de uma hora, o Garou pode tentar novamente completar a viagem. Se ele falhar, não poderá sair sozinho. Se ele não for encontrado e puxado por outro Garou, ficará preso para sempre.

Desligamento

Os Garou devem alternar sua estadia entre a Umbra e o mundo físico. Se eles permanecerem em apenas um deles, começarão a perder sua sintonia com o outro.

Para cada ano inteiro que um Garou passar na Umbra, acrescente um ponto de dificuldade para retornar ao Reino físico. Uma penalidade semelhante é atribuída para cada ano inteiro passado no mundo físico: quanto mais um Garou permanece na realidade física, mais difícil é para ele retornar para a Umbra. Uma cruzada para o outro Reino pode desfazer este desligamento.

O risco de desligamento é maior para os não-Garou que se encontrem na Umbra (como aqueles que tenham sido levados para lá por uma Captura à Distância). Após uns poucos meses, eles vão esquecendo gradualmente a sua vida na Terra. Com o passar dos anos, eles se tornam mais e mais efêmeros, acabando por perder totalmente a sua forma física e tornando-se espíritos.

Viagem Umbral

Depois que um Garou tiver percorrido atalhos com sucesso, ele chega à Penumbra. A Penumbra é a representação espiritual do lugar físico no qual ele permanece enquanto percorre atalhos. Ele pode caminhar fisicamente através da Penumbra até áreas que correspondam a outras partes da Terra, ou pode chegar até locais ainda mais profundos na Umbra. Caso ele ande através da Penumbra até uma área

nova e em seguida retorne à Terra, emergirá no mundo físico no lugar correspondente a uma nova área.

Ao viajar na Umbra, o Garou se move como faz normalmente — quase sempre caminhando, embora alguns Dons permitam voar. Depois que se sai da Penumbra e se entra na Umbra Rasa, não são mais estabelecidas distâncias. Não há mapas, marcos ou direções. Um Garou simplesmente decide para onde quer ir — um Reino Próximo, por exemplo —, pisa numa Trilha da Lua e começa a caminhar. O tempo que ele leva para viajar a certos lugares varia — aparentemente sem lógica ou razão, embora alguns Theurges conjecturem que esta variação envolve a fase da lua, a estação do ano e o ambiente. A duração de cada viagem cabe inteiramente ao Narrador.

Trilhas da Lua

Para chegar a regiões mais profundas na Umbra, o Garou precisa encontrar uma Trilha da Lua que conduza até o seu destino. As Trilhas da Lua são mais fáceis e seguras de usar durante a lua cheia, porque são guardadas por Lunas. Contudo, os Lunas ficam mais instáveis e belicosos durante a lua cheia. Se o Garou viajante ousar sair da Trilha da Lua, seu destino será imprevisível; os Lunas poderão ignorá-lo ou pregar peças nele. Os Lunas são brincalhões, e suas peças variam de incômodas a mortais (a critério do Narrador).

Durante a lua crescente, os Garou precisam testar Percepção + Enigmas (dificuldade 6) para ter certeza de sua rota. Durante a lua nova, as Trilhas da Lua são praticamente impossíveis de serem percorridas, e terrivelmente mortais.

Trilhas Espirituais

Outra forma dos Garou viajarem pela Umbra: mediante Trilhas Espirituais feitas pelos espíritos que usam Sentidos de Orientação. Os Lunas não protegem essas trilhas, que são difíceis de serem encontradas sem a ajuda de um guia espiritual. Essas trilhas também são temporárias, podendo desaparecer enquanto um Garou caminha por elas, deixando-o perdido e sem referenciais na Umbra. Caso isto ocorra, será preciso negociar com um espírito detentor do Encanto Sentido de Orientação; ele conduzirá o Garou de volta à Trilha da Lua ou a outra Trilha Espiritual.

Portais Espirituais

Muitos Reinos Umbrais são conectados por Portais Espirituais. Os Garou que encontrem um portal como esse podem aparecer instantaneamente no Reino com qual está conectado. Muitos Portais espirituais são guardados — apropriadamente — por espíritos. Os Áditos são uma forma de Portal Espiritual.

Outras Formas de Viagem Umbral

Há muitos rumores sobre outras formas de viagem espiritual à disposição de viajantes corajosos ou imprudentes. É dito que os Andarilhos do Asfalto conhecem como atravessar as Teias da Weaver, que conectam toda a realidade. Segundo rumores, a Wyrn cavou túneis através da Umbra. Os Wydlings parecem ter um talento especial para simplesmente sumir de uma área e aparecer em outra.

Espiando

Os habitantes da Umbra não podem ver automaticamente o mundo físico do outro lado da Película, assim como os habitantes do Reino não podem ver automaticamente a Umbra. Embora os humanos possuam espíritos, eles se encontram adormecidos, não possuindo análogos na Penumbra.

Para ver da Umbra o que acontece no mundo físico, o Garou precisa fazer um teste de Gnose (dificuldade da Película da área). Caso ele seja bem sucedido, sua visão da paisagem umbral é trocada por uma versão embaciada do sítio físico correspondente, incluindo as pessoas, prédios e objetos que ocupem o espaço. Os Garou não podem discernir pequenos detalhes — como letras de jornal —, a não ser que obtenham um mínimo de quatro sucessos. Do Reino, os Garou possuem acesso praticamente pleno a cheiros e sons.

Espiar é considerado um ato perigoso — o Garou não fica ciente do ambiente umbral enquanto espia o mundo físico. Espiar não revela os espíritos na Umbra, mas revela os espíritos no mundo físico — até mesmo aqueles aprisionados em objetos como fetiches.

Atenção: muitos espíritos podem espiar à vontade, e frequentemente alternam as duas formas de visão.

A Natureza dos Espíritos

A Umbra abriga uma variedade impressionante de espíritos. Eles são criaturas de força espiritual bruta, não estando aprisionados em sangue e carne. Alguns relacionam-se intimamente com seres do Reino, mas muitos pertencem apenas à Umbra, o que dificulta descrevê-los em termos físicos.

Os habitantes do mundo espiritual possuem uma hierarquia evidente. Os grandes espíritos transpiram/geram espíritos menores, que por sua vez regidem para espíritos ainda menores. Esses espíritos maiores são chamados de padroeiros dos menores. Embora muitos espíritos pareçam ter padroeiros, os Garou suspeitam que alguns espíritos manhosos existam fora da cadeia do padroado espiritual.

O maior espírito é Gaia. Abaixo dela está a Tríade: a Wyld, a Weaver e a Wyrn. Abaixo da Tríade, os Celestinos, que são semelhantes a deuses. Abaixo dos celestinos, os Incarna: os senhores e reis do mundo espiritual. Seus servos, os Jaggling e os Gaffling, são como cavaleiros e vassalos.

O Apêndice oferece mais exemplos sobre espíritos individuais.

Gaia

O sistema de Reinos começa com Gaia e é subordinado a Gaia. Todas as coisas que existem dentro da Tellurian são consideradas partes de Gaia, embora alguns Garou refutem a noção de que os seres malignos sejam uma parte verdadeira de Gaia. O crescimento e o desenvolvimento de Gaia é indissociavelmente ligado ao crescimento e ao desenvolvimento dos seres vivos dentro dela. Gaia ama todas as suas criaturas, dedicando a elas aceitação e respeito puros e incondicionais. A vida é a um só tempo manifestação de Gaia e celebração de sua glória. A morte nada mais é que uma transfiguração da energia de Gaia — toda criatura que morre ascende a um novo estado no ciclo cosmológico. Este

ciclo natural de morte e vida tem sido alterado por inteligências poderosas, e isto, por sua vez, enfraquece Gaia. Ela também está muito enfraquecida devido ao combate que trava com a Tríade. Os Garou ficam furiosos diante da violência que a Weaver e a Wyrn infligem contra Gaia, e empenham suas vidas e almas para protegê-la e regenerá-la. Eles temem que o Apocalipse que se aproxima possa ser o sinal de sua destruição absoluta.

A Tríade

Abaixo de Gaia no poder cósmico estão as misteriosas forças personificadas chamadas Wyld, Weaver e Wyrn. Segundo os Garou, essas entidades, coletivamente chamadas de Tríade, moldam e controlam a eternidade. A inter-relação dessas forças espirituais geram a Tellurian e retêm tudo dentro dela.

Num nível básico, os membros da Tríade representam as forças da criação, do crescimento e da destruição, mas elas são muito mais que isso. São também a personificação do caos, ordem e equilíbrio.

A Wyld

A Criação começa com a Wyld. A Wyld é mudança pura. Ela não é tão indistinguível quanto o caos e sua mutação elemental. Ela gira constantemente, mudando, adaptando e mudando DE NOVO. A Wyld não apenas gera possibilidades, ela é a possibilidade encarnada. Toda formiga e toda árvore contém dentro de seu espírito uma partícula desse caos de possibilidade. Nenhum Garou Theurge, mago humano ou espírito guardião jamais foi capaz de quantificar essa gota minúscula de eternidade. Gaia provém da Wyld; de fato, Gaia não poderia existir sem a Wyld.

A Wyld é uma entidade completa, mas sem a Weaver, a Wyld perde toda as formas que ela gera. Elas retornam para a força primal no mesmo momento em que nascem. Ser todas as formas em todos os tempos e nenhuma forma em tempo nenhum. A vida sem fronteiras não pode conhecer a si mesma em todas as partes. Isto significa que a Wyld é a menos personificada das três. Sua mutabilidade impossibilita uma forma ou uma natureza definida. A Wyrn também é essencial para a Wyld, porque a Wyrn destrói aspectos selecionados da Teia da Weaver e devolve a matéria não criada para a Wyld.

Na Umbra Profunda, a Wyld tem o potencial para ser o membro mais poderoso da Tríade — quase tão poderoso quanto Gaia. Mas no reino físico, a Wyld é a menos poderosa das três. Sua própria essência, possibilidade ilimitada, é expulsa diariamente do mundo físico pela obsessão da humanidade com a “razão” e a “lógica”. À medida que se força lógica num mundo ilógico, há cada vez menos espaço para magia da mudança sem motivo. Restam uns poucos locais espalhados de energia pura da Wyld; esses os Garou guardam com seu sangue e o sangue de sua cria. Embora a Wyld perca constantemente espaço no mundo físico, ela é inacessível em seu lar na Umbra Profunda. Nenhum perigo pode ameaçá-la ali: qualquer inimigo é dissolvido em protoplasma primordial ao entrar em contato com a Wyld.

Os Garou veneram a Wyld, vendo-a como um símbolo

de sua luta contra o Apocalipse e uma promessa de dias melhores. Seus Reinos pululam com incontáveis formas de vida. No mundo que cresce a partir da Wyld, qualquer coisa pode acontecer. Quem sabe, apesar de serem mais fracos e menores em número, os Garou possam prevalecer contra as forças que ameaçam devorar Gaia. A Wyld é uma esperança brilhante, uma promessa de mudança de um mundo de matéria maligna e destruição entrópica.

Embora os Garou não possam contar com ajuda direta por parte desta força insondável, ocasionalmente a Wyld pode revelar-se o maior aliado para os Garou e para Gaia.

A Weaver

Da mudança incontável da Wyld veio o crescimento ordenado. A Weaver selecionou partes da criação turbulenta e impediu-as de se dissolver no todo tempestuoso no momento em que nasciam. Assim, a criação indistinta foi estruturada e presa a uma forma. Foi desta maneira que a Weaver fiou os primeiros fios da estrutura que se tornaria o tecido do universo — a Teia Padrão.

Isto mudou tudo. Onde antes havia forma, agora podia haver criação e progresso. O significado foi agora imposto sobre o potencial. A infinitude inconstante foi manipulada para durar uma eternidade. Então a Wyrn apareceu e eliminou seções da criação da Weaver. Os padrões perfeitos da Weaver estavam agora imperfeitos, mas equilibrados. De acordo com os Garou, este é o verdadeiro ciclo cosmológico de caos, criação, destruição. Ele durou uma eternidade, mas acabou sendo estilhaçado quando a Weaver adquiriu consciência.

Os Garou discordam quanto ao que aconteceu exatamente. Alguns afirmam que apenas a Tríade pode compreender completamente o que ocorreu. A despeito disso, existem teorias. Há quem acredite que a Weaver tentou fiar a Wyld numa existência inteiramente padronizada. Isto provocou uma explosão de criação, que enlouqueceu a Weaver. Ela olhou para a Teia e viu apenas insanidade. A Wyrn, exausta devido à sua tentativa em manter o equilíbrio, ficou emaranhada em criações. A Wyrn ainda está lá, dizem esses terroristas, esforçando-se para se libertar e destruir toda a criação pelo lado de dentro.

Outros dizem que a Weaver foi muito mais calculista, e que sua loucura é o desejo pelo poder. A Weaver, afirmam esses Garou, tentou empreender um avanço lógico tornando permanentes as pedras angulares da Tellurian. Depois de haver estabelecido a casualidade, ela passou a impô-la a tudo. A Wyrn era um obstáculo a esse processo, porque ela destruiu suas próprias regras em vez das regras da Weaver. Assim, a Weaver enredou a Wyrn na Teia Padrão e direcionou sua destruição de acordo com as linhas da casualidade. Mas seu controle sobre a Wyrn não é absoluto: ela ainda consegue destruir cegamente, seguindo um padrão diferente do da Weaver. Isto limita o poder da Weaver, o que é cosmicamente saudável, mas que fere Gaia.

E ainda há os Garou, como os Andarilhos do Asfalto, que clamam que a Wyrn é a causa dos problemas, porque tentou destruir completamente a Wyld. Se a Wyld tivesse sido extinta, nada mais poderia ser criado, e a Wyrn emergiria vitoriosa. A Wyrn tentou usar a Weaver para enfraquecer a Wyld a enredando, mas a Weaver não poderia mantê-la presa infini-

tamente. Ao invés disso, ela conduziu a si mesma à loucura. A Wyrn foi capturada numa armadilha planejada por ela mesma, que permanece até hoje. Enquanto isso, a Wyld permanece eterna. Os Andarilhos insistem que a Weaver está simplesmente tentando defender a si mesma, e que ela guarda a chave para deter a Wyrn.

A maioria dos Garou concordam que a Weaver foi a primeira da Tríade a adquirir inteligência. Não se sabe se a inteligência foi o produto ou a causa de sua loucura.

Hoje a Weaver está mais poderosa do que nunca. O antigo equilíbrio de padrão e caos foi substituído por estagnação e decadência. Quando suas teias tiverem sido terminadas, toda a Tellurian estará amarrada em fios imóveis e imutáveis.

A Wyrn

A Wyrn é a terceira e última entidade da Tríade. Um dia ela foi a restauradora do equilíbrio, levando harmonia onde ela não existia, garantindo que nem a ordem da Weaver nem o caos da Wyld prevaleceria através da realidade. Suspensa entre o Caos abaixo e a Teia Padrão acima, a Wyrn removiu tudo que não fosse harmonioso.

Então a Wyrn foi enredada na Teia Padrão. Ao ver a loucura da Teia da Weaver, ela adquiriu consciência e foi aprisionada no mortal jogo apocalíptico da Weaver. A Wyrn dividiu-se em três personalidades; como resultado, nem sempre é capaz de controlar suas ações.

Ao invés de ser a geradora da harmonia, a Wyrn agora é a mãe do Apocalipse, parindo entropia, decadência e corrupção. Incapaz de destruir de forma completa e honrosa, ela destrói por dentro. Ela destrói todos os fracos de espírito o bastante para sucumbir às tentações do ódio e da inveja.

Para alguns, a Wyrn tornou-se a geradora do desequilíbrio ao tentar usar a Weaver para petrificar a Wyld em nada, desta forma alcançando a liberdade para destruir toda a criação. Agora a Wyrn está presa numa armadilha engendrada por ela própria — um tributo aos perigos da ambição.

A Wyrn encontrou muitos seres conscientes, fracos o bastante para se renderem a sua corrupção; ela agora possui muitos servos. Por que a Wyrn é a decadência em todas as coisas, ela é capaz de sussurrar para os lugares sombrios dentro de todas as criaturas inteligentes. Portanto sua doença se espalha nos mundos físico e espiritual, onde ela venceu muitas batalhas e conquistou muitos Reinos.

Os batedores Garou e espirituais já viajaram aos Reinos Wyrn. Devido à destruição cega, esses lugares encontram-se absolutamente destituídos de Gaia. Seus habitantes foram escravizados ou destruídos pelos Malditos e pelos Incarna mais malignos. Se a Wyrn conseguir, todos os mundos serão refeitos desta forma — até que sejam destruídos.

Celestinos

Abaixo da Tríade, no totem cosmológico, estão os Celestinos. Os maiores Celestinos são Luna, o espírito da Lua, e Hélios, o espírito do Sol. A manifestação mais abrangente de Gaia é uma forma Celestina. A verdadeira forma de Gaia é tão maior que a Tríade que não há forma de percebê-la, a não ser através da bênção transcendental da união mística. Os outros Celestinos são servidores poderosos da Tríade, mas as suas formas são completamente ignoradas pelos Ga-

rou. Eles são conscientes e dotados de uma inteligência altíssima. A maioria dos Celestinos habita Reinos planejados por eles mesmos; nesses Reinos eles são onipotentes e onipresentes. Costumam ser visitados apenas por Incarna.

Os Celestinos ocasionalmente enviam avatares para se comunicarem com os Garou. Esses avatares são aspectos deles mesmos que podem ser alcançados e compreendidos pelos Garou. A verdadeira forma de um Celestino é inconcebível; é apenas através de um avatar que sua comunicação entre eles e os seres menores pode ter lugar.

Para criar um avatar, o Celestino simplesmente deseja aparecer numa forma finita, limitada. Devido à sua natureza quase infinita, um Celestino pode ter muitos avatares ativos a um só tempo. Não há como os avatares Celestinos serem destruídos ou afetados prejudicialmente por seres menos poderosos que eles.

Incarna

Um degrau abaixo dos Celestinos estão os Incarna. Eles são lacaios, consortes, conselheiros e guerreiros; servem aos Celestinos e extraem poder de seus padroeiros. Alguns deles possuem seus próprios Domínios, mas a maioria dos Domínios que eles habitam foram criados por Celestinos. Quando os Celestinos morrem, seus Incarna costumam sobreviver. Esses espíritos poderosos procuram por Gnose e propósito. Muitos deles buscam tornar-se Celestinos.

Os totens espirituais são os Incarna com que os Garou guardam mais familiaridade. Esses seres, na maioria das vezes servos de Gaia, podem criar muitos avatares para se comunicar e interagir com o Garou. Os totens de matilha são totens avatares (Veja *Totem*). Os totens avatares assemelham-se a Jagglings (veja adiante) em forma e em poder.

Embora os Incarna sejam menos poderosos que os Celestinos, são imensamente vastos e potentes, existindo em muitos níveis. Normalmente, apenas seus avatares podem interagir com eles, embora os Theurges contem lendas sobre grandes videntes que encontraram Incarnas na Umbra e adquiriram uma compreensão mais verdadeira da natureza do poder.

Jagglings

Os Jagglings são espíritos mais simples que servem aos Incarna, embora alguns Jagglings sirvam diretamente a um Celestino, eles são formados de uma parte da essência espiritual de seu padroeiro, costumando ser muito leais. Alguns desenvolvem livre-arbítrio (ou recebem de seu padroeiro). Os Jagglings mais avançados podem duplicar este processo e assim criar Gafflings para lhes servir. Os Garou podem (freqüentemente o fazem) interagir com Jagglings. Alguns Jagglings ensinam Dons aos Garou, enquanto outros, como os Englings, podem prover Gnose a uma seita inteira.

Gafflings

Os espíritos mais baixos — servos semiconscientes ou inconscientes dos Jagglings. Eles costumam ser usados como ferramentas por seus mestres e pelos Incarna, que não os consideram seres inteligentes. Os Gafflings são usados para conferir poder aos fetiches dos Garou e para enviar mensagens através da Umbra. Eles se mantêm em comunicação

constante com seu padroeiro, permitindo constantemente que ele assuma controle absoluto deles. Muitos Gafflings sentem-se mais “completos” quando permitem que seus padroeiros os dominem. Alguns Gafflings são totalmente inteligentes, mas esses são exceções, sendo na maioria das vezes obra de misteriosas forças superiores. Os Garou interagem com os Gafflings mais que com qualquer outra espécie de espírito. Os Gafflings podem ensinar Dons aos Garou e ser aprisionados em seus fetiches.

Características dos Espíritos

Os espíritos diferem dos seres físicos sob diversos aspectos. Eles não compartilham as mesmas Características. Os espíritos não têm Atributos nem Habilidades. Ao invés disso, eles são definidos pelas seguintes Características: Força de Vontade, Fúria, Gnose, Poder e Encantos. Descrevemos a seguir como eles usam estas Características.

A Força de Vontade possibilita a um espírito realizar ações “físicas”: atacar um inimigo, correr atrás de outro espírito ou até mesmo voar através da Umbra. Esse tipo de competição entre espíritos é resolvido por testes de Força de Vontade opostos.

Dificuldade	Ações
3	ação fácil
5	ação muito simples
6	ação normal
8	ação difícil
10	ação virtualmente impossível

Fúria

A Fúria é a raiva e angústia de um espírito. Com sua Fúria, os espíritos podem destruir e ferir outros espíritos ou os Garou. Para cada sucesso obtido num teste de Fúria, inflige-se um Nível de Vitalidade de dano, ou se perde um ponto de poder, caso o alvo seja um espírito. (Veja *Combate na Umbra*).

Gnose

Gnose é aquilo que um espírito usa para qualquer tipo de teste Mental ou Social, ou qualquer teste para transformar os parâmetros de uma situação. Por exemplo, uma competição de enigmas com um espírito poderia ser resolvida usando Raciocínio + Enigmas do questionador resistido pela Gnose do espírito. Aquele que obtiver mais sucessos sai vitorioso. Da mesma forma, um espírito testaria sua Gnose ao tentar intimidar, assustar ou enganar um alvo.

Dificuldade	Ação
3	Alvo grande
5	Alvo sentado
6	Alvo normal
8	Alvo em movimento
10	Alvo minúsculo

Poder

Ao contrário dos Garou, os espíritos usam seus próprios pontos de Gnose nos ataques; só que eles usam “baterias” de energia mística, que se abastecem da Umbra. A “bateria” de um espírito é conhecida como seu Poder, e é gasta mediante o uso de habilidades especiais e através da recepção de danos. Quando o Poder de um espírito chega a zero, o espírito se dissipa na Umbra durante um número de horas igual a 20 menos a sua Gnose; depois desse período, o Poder é Reformado em um ponto. Uma opção: um Garou que conheça o ritual apropriado pode prender o espírito num fetiche; contudo, o fetiche não será utilizável até que o Poder do espírito seja recarregado (veja *Recarregando Poder*, adiante). Um Garou que reduza o Poder de um espírito a zero pode também querer extrair até cinco pontos de Gnose do espírito para recarregar a sua própria. Isto mata o espírito se ele tiver menos que cinco pontos de Gnose. Desnecessário dizer, esta é uma boa forma de enfurecer um monte de espíritos.

Encantos

Cada espírito possui poderes especiais, conhecidos como Encantos. Os Encantos geralmente requerem uma certa quantidade de Poder para serem empregados. A não ser que seja determinada outra coisa, um Encanto dura uma cena. Porém, os Encantos orientados para combate duram um turno por uso.

Encantos

Encantos Comuns

- **Sentido de Orientação:** A maioria dos espíritos possui um sentido natural das direções no mundo espiritual, estando apta a viajar sem muita dificuldade. Encontrar uma coisa específica custa um ponto de Poder.
- **Armadura:** Este Encanto oferece a um espírito um dado de absorção por ponto de Poder gasto. Esta é a única

forma que um espírito tem de absorver danos. O espírito pode usar este Encanto em qualquer momento no turno de combate antes que obtenha danos nos dados (Veja *Combate na Umbra*.)

- **Curar:** Isto permite que um espírito cure seres físicos (como Garou). O espírito gasta um ponto de Poder a cada Nível de Danos, ou três a cada Nível de Vitalidade se o dano for agravado.

- **Materializar:** Um espírito com este Encanto pode se materializar e afetar o mundo físico. Para fazer isto, a Gnose do espírito precisa igualar ou exceder a Película dessa área. Quando um espírito se Materializar, ele deve gastar Poder para criar uma forma física e conferir a si mesmo Características corporais. Contudo, um espírito ainda teste sua Gnose para atividades Sociais ou Mentais. Os custos de pontos de Poder são os seguintes:

Custo de Poder	Característica
1	A cada nível de Atributo Físico
1	A cada dois níveis de Habilidade
1	7 Níveis de Vitalidade (como um mortal)
1	A cada Nível de Vitalidade (cada Nível de Vitalidade extra também aumenta o tamanho)
1	A cada Nível de Vitalidade curado (regenerar danos da forma física)
1	Armamento: A cada dado de dano agravado em adição a Força (Mordida é um dado, Garras são dois, etc.)

Os espíritos não têm limites em seus níveis de Atributo e Habilidade; mediante o dispêndio de pontos de Poder, é possível para eles formar corpos extremamente fortes ou rápidos.

Por exemplo: um espírito Maldito quer Materializar-se no mundo físico, para melhor aterrorizar os mortais. Ele quer as seguintes características: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Briga 4, Esquiva 3, Furtividade 3 e sete Níveis de Vitalidade. Isto lhe custa 16 pontos de Poder.

Um espírito pode permanecer Materializado o tempo que desejar, mas não pode entrar numa área com um nível de Película maior que a sua Gnose. Enquanto estiver Materializado, o espírito não poderá recarregar seu poder, a não ser que possua um Encanto que possibilite isso. Quando um espírito Materializado é atacado, atribui-se danos aos seus Níveis de Vitalidade. Se um espírito for reduzido a zero Níveis de Vitalidade, ele se dissipa na Umbra e não pode reutilizar este Encanto por um certo tempo (20 horas menos sua Gnose).

Atenção: o dano agravado sofrido por um espírito é aplicado aos Níveis de Vitalidade e de poder. Desta forma, um espírito não pode sempre escapar ileso de sua peregrinação na Terra.

- **Reforma:** Este Encanto possibilita a um espírito dissipar-se e se Reformar em qualquer outra parte na Umbra, normalmente bem longe de seus inimigos; isto custa 20 pontos de Poder.

Encantos Especiais

- **Rajada de Fogo:** O espírito pode disparar uma gota de chama em seus oponentes. O custo de Poder é dois por dado de dano.

• **Romper Realidade:** O espírito pode separar a realidade de uma substância, e assim modificar sua forma umbral, fazendo um teste de Gnose. Por exemplo, o espírito poderia, com um teste bem sucedido, criar uma porta numa parede, permitindo ao espírito atravessá-la. A dificuldade é determinada pela extensão da mudança tentada e por quão interessante, sensível e inteligente é a ação. O número de sucessos obtidos determina o quanto se consegue realmente mudar. Uma falha crítica neste teste é extremamente prejudicial, levando o espírito a perder um ponto de Gnose. O custo de Poder varia de dois a 10 pontos (mais uma vez, dependendo da extensão da mudança).

• **Petrificar:** Este encanto é possuído apenas por espíritos da Weaver. Ele possibilita ao espírito ligar um alvo à Teia Padrão. Realiza-se um teste de Força de Vontade contra a Fúria do alvo; cada sucesso subtrai um ponto dos Atributos Físicos da vítima (ou Força de Vontade, no caso de espíritos). Quando os Atributos ou a Força de Vontade são reduzidos a zero, a vítima é aprisionada na Teia Padrão até que outros a libertem (os salvadores precisam obter em testes de ataque ou Fúria um número de sucessos de danos igual aos sucessos do espírito da Weaver.) O custo do Poder é dois.

• **Purificar os Domínios Sombrios:** Este Encanto é semelhante ao Ritual de Purificação. Ele expurga a corrupção espiritual nos arredores. O custo de Poder é 10.

• **Controle de Sistemas Elétricos:** O espírito pode exercer controle sobre um sistema elétrico. O espírito testa sua Gnose (dificuldade de 3 a 9, de acordo com a complexidade do sistema). O custo de Poder varia de um a cinco pontos.

• **Criar Chamas:** Ao obter êxito num teste de Gnose, o espírito pode criar pequenas chamas. A dificuldade varia (de 3 para pequenas chamas até 9 para incêndios). O custo de Poder varia de um a cinco pontos.

• **Criar Vento:** O espírito pode criar efeitos de vento. O custo de Poder varia — de um para uma brisa até 20 para um tornado.

• **Desorientar:** Possuído apenas 'por Wyldings (normalmente Vórtices). O espírito pode alterar completamente marcos e direções mediante um teste bem sucedido de Gnose (dificuldade 6 ou o nível de película, o que for maior). O custo de Poder é dois.

• **Inundação:** O espírito pode fazer com que toda a água num determinado lugar aumente rapidamente, provocando uma inundação. O custo de Poder é de cinco a cada raio de uma 600 metros.

• **Sentir a Floresta:** O espírito pode sentir tudo que ocorre em seu domínio florestal terrestre. O custo de Poder é 10.

• **Congelar:** O espírito pode baixar drasticamente a temperatura na área imediata. O custo é três pontos de Poder para cada raio de nove metros, e três pontos adicionais de Poder por dado de dano; qualquer indivíduo que se encontrar na área sofre este dano. Os primeiros três pontos gastos reduzem a temperatura na área até o ponto de congelamento; cada três pontos adicionais reduzem a temperatura em -12°C.

• **Hálito Congelante:** O espírito exala um hálito de ar gelado e fétido. O custo é de um ponto de Poder por dado

de dano.

• **Estilhaços de Gelo:** O espírito pode lançar estilhaços afiados de gelo contra um alvo. O custo é de cinco pontos de Poder a cada três pontos de danos.

• **Raios:** O espírito pode gerar raios e mirá-los contra seus oponentes. O custo de Poder é de dois pontos por dado de danos infligidos.

• **Abrir Ponte da Lua:** Cria uma Ponte da Lua até uma localização desejada; não é necessário que haja um caern presente. A distância total é de 620 quilômetros. O custo de Poder é cinco.

• **Metamorfose:** O espírito pode assumir a forma de qualquer coisa que ele deseje. Ele não adquire os poderes ou as habilidades de sua nova forma, apenas sua aparência. O custo de Poder é cinco.

• **Estilhaçar Vidro:** O espírito pode fazer com que todo o vidro na vizinhança quebre (Gnose; dificuldade 6). O custo de Poder é três.

• **Curto Circuito:** O espírito pode provocar curto circuito em sistemas elétricos (Gnose; dificuldade 6). O custo de Poder é três.

• **Solidificar Realidade:** Este encanto é possuído apenas por espíritos da Weaver. Ele possibilita o espírito da Weaver a fiar a Teia Padrão, desta forma reforçando as leis e as regras da Weaver sobre aspectos da Umbra. O poder requer apenas um teste de Força de Vontade. O espírito poderia, mediante um teste suficientemente bem sucedido, tornar uma parede espiritual tão sólida que não pudesse ser atravessada. A dificuldade é determinada pela extensão da solidificação e o quão interessante, sensível e inteligente for a descrição da ação. O número de sucessos obtidos determina o nível de solidificação permitido. O custo de Poder varia de um a 20, dependendo da magnitude do feito.

Os sucessos tornam o objeto ou o espírito mais sólido. Os níveis efetivos de "Vitalidade" do objeto são aumentados em um por sucesso. Os efeitos duram cerca de um dia. Cada espírito pode fazer apenas um teste para cada objeto.

• **Estática Espiritual:** Este encanto é possuído apenas por espíritos da Weaver. O espírito pode elevar o nível da Película numa determinada área em um ponto. O custo do Poder é 10.

• **Disparar Vidro:** O espírito pode direcionar estilhaços de vidro contra intrusos. Pode-se infligir três dados de danos. O custo de Poder é cinco.

• **Rastrear:** O espírito pode rastrear precisamente a sua presa. O custo de Poder é cinco.

• **Umbramoto:** O Garou pode provocar na Umbra um abalo de tamanha magnitude que todos que estejam em pé são jogados ao solo. Qualquer um que se encontre dentro do raio sofre danos devido à concussão espiritual. O custo é de cinco pontos de Poder a cada raio de três metros, e dois pontos de Poder por dado de dano agravado.

• **Levitação:** O espírito pode erguer uma criatura do tamanho de um ser humano no ar. O custo de Poder é três.

Encantos dos Malditos

• **Influência Maléfica:** O espírito pode provocar características negativas em um alvo. Se o espírito for bem suce-

dido num ataque, o alvo terá de fazer imediatamente um teste de Força de Vontade. Caso ele fracasse, suas características negativas lhe dominarão a personalidade durante as horas seguintes. Uma falha crítica no teste de Força de Vontade fará com que essa Influência Maléfica seja permanente. O custo de Poder é dois.

- **Corrupção:** O espírito pode sussurrar uma sugestão maligna no ouvido de um alvo; o alvo é inclinado a agir segundo esse pensamento. O custo de Poder é um.

- **Incitar Frenesi:** O espírito pode levar um Garou a ser tomado pelo frenesi. Teste a Fúria do espírito (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). O custo de Poder é três.

- **Possessão:** O espírito (normalmente um Maldito) pode possuir um ser vivo ou um objeto inanimado. A possessão requer um teste bem sucedido de Gnose (a dificuldade é a Força de Vontade da vítima).. O número de sucessos é igual à velocidade com que a possessão ocorre. Consulte a tabela abaixo:

Sucessos	Tempo Dispendido
1	seis horas
2	três horas
3	uma hora
4	15 minutos
5	cinco minutos
6+	instantâneo

Durante o tempo necessário para possuir a vítima, o espírito encontrará uma parte escura e isolada da Umbra (normalmente uma Região Sombria) e permanecerá lá, concentrando-se na possessão. Durante este tempo o espírito não pode executar qualquer outra ação. Se ele se enganar em combate espiritual, o elo possessivo romperá. Os espíritos possessivos costumam ser protegidos por outros de sua espécie, a fim de garantir que o procedimento da possessão não seja perturbado.

Um espírito que tiver possuído uma vítima é capaz de manifestar determinadas características e habilidades através do corpo da vítima. Esses humanos indefesos são conhecidos como fomores (veja o Apêndice).

Recarregando Poder

Quando um espírito está debilitado em Poder, ele começa a ficar translúcido, como se não estivesse completamente ali. Caso o espírito tenha perdido seu Poder devido a danos de combate, seu corpo ficará coberto de rasgos dentados.

Os espíritos podem recarregar seu Poder entrando num estado de inatividade absoluta chamado a Soneca. Durante este tempo o espírito descobre um lugar isolado na Umbra e flutua para lá, entrando num estado de sono profundo. Para cada hora que o espírito não fizer absolutamente nada, ele recupera um ponto de Poder. O fato do espírito sonhar ou não enquanto se encontra nesse estado é uma questão polêmica entre os Theurges.

Quando um espírito estiver tirando uma Soneca, ele pode ser aprisionado facilmente mediante o uso de um ritual, a despeito de seu nível corrente de Poder ou de sua relutância. Quando um espírito é aprisionado num fetiche, ele entra automaticamente em Soneca e permanece nesse estado até ser libertado; os poderes do fetiche são ativados pelo

usuário, não pelo espírito. Um fetiche recém-criado não trabalhará até que o espírito tenha readquirido seu Poder pleno (o que pode levar um bom tempo para os espíritos mais poderosos).

Movimento

Todos os espíritos podem voar (e flutuar) na Umbra. A distância máxima (em metros) que eles podem se mover num turno é de 18 + Força de Vontade.

A Umbra nem sempre possui uma geografia absolutamente análoga à do mundo físico; ocasionalmente as medidas em metros e quilômetros não correspondem às do mundo físico. O Narrador tem total liberdade para saltar distâncias quando estiver conduzindo histórias na Umbra. Contudo, a Penumbra (a zona que cerca diretamente a realidade física) mantém distâncias análogas às do mundo físico (um metro sempre equivale a um metro).

Comunicação

Os espíritos falam uma língua diferente dos seres físicos. A comunicação espiritual é menos uma linguagem que uma forma de telepatia: é simplesmente uma compreensão entre o emissor e o receptor. Não é todo mundo que pode entender os espíritos. O Dom Comunicação Espiritual é requerido para que se possa falar para espíritos e compreendê-los.

Os espíritos aliados do Garou (como um Jaggling ou um Gaffling do Falcão) podem falar a língua do Garou. Da mesma forma, muitos outros espíritos também conhecem as línguas dos humanos e dos Garou. A não ser que esses espíri-

tos optem falar assim com um Garou, este precisa possuir o Dom apropriado para falar com eles. Os Dons que possibilitam controle ou interação com espíritos não requerem que o usuário compreenda a língua espiritual ou que os espíritos compreendam o usuário. Por exemplo, o Dom Comandar Espíritos funciona magicamente, a despeito do que o comandante diga.

Fetiches

Um fetiche é um objeto que contém a essência de um espírito. O espírito está aprisionado num objeto, podendo subsequenteemente ser convocado para executar tarefas para o portador do fetiche. O tipo de tarefas especiais que um fetiche pode desempenhar depende da espécie de espírito aprisionado nele.

Um fetiche é quase sempre um objeto natural feito de madeira, barro, etc. (embora os fetiches dos Andarilhos do Asfalto costumem ser feitos de objetos tecnológicos), podendo normalmente ser carregados na mão. Muitos fetiches são adornados com penas, colares, tranças e entalhes descrevendo o espírito que contém. Armas como lanças e facas também podem ser usadas como fetiches.

A quantidade de poderes dos fetiches é assombrosa — afinal existe um número incontável de espíritos na Tellurian. Por conter as essências dos espíritos, todos os fetiches

são sagrados para os Garou. Portanto, os fetiches são guardados com cuidado e tratados com respeito. Os agentes da Wyrn constantemente tentam roubar ou destruir esses fetiches, e eles também possuem alguns objetos particularmente perigosos.

Um fetiche é criado através do Ritual do Fetiche (veja *Rituais*). Essa criação quase sempre envolve um espírito voluntarioso. Contudo, certos místicos aprisionam espíritos permanentemente, contra a vontade do espírito. Esses fetiches são quase sempre rebeldes e vistos pelos Garou como “amaldiçoados”.

Para usar um fetiche, um personagem precisa entrar em harmonia com ele fazendo um teste de Gnose. A harmonia efetivamente sintoniza o fetiche com o portador, criando um elo espiritual que possibilita o portador a levar o fetiche para qualquer parte da Tellurian e prover conhecimento empático dos poderes do fetiche. A dificuldade para este teste é o nível de Gnose do fetiche; enquanto um único sucesso estiver sendo obtido, o portador poderá usar o fetiche. Caso nenhum sucesso seja obtido, esse personagem não poderá usar esse fetiche, ou mesmo tentar harmonizar-se com ele novamente, até que tenha feito algum tipo de acordo com o espírito residente. A forma como isso é feito caberá ao Narrador.

Cada vez que o portador desejar usar um dos poderes de seu fetiche, ele terá de fazer um teste de Gnose (a dificulda-

de é o nível de Gnose do fetiche) para “ativar” o poder. Uma alternativa: ele apenas gasta um ponto de Gnose para ativar o poder automaticamente.

Para que um Garou crie um tipo específico de fetiche ou de amuleto, ele precisa primeiro procurar um espírito afiliado com a intenção do objeto. Por exemplo, um espírito de Cura não entraria num fetiche como uma adaga ou num amuleto como um Arco Maldito. Já um espírito da Guerra, Dor ou Morte entraria. Os espíritos dos fetiches quase sempre são Gafflings.

Uma lista de exemplos de fetiches pode ser encontrada no *Apêndice*.

Amuletos

Os amuletos são muito mais fáceis de ser criados que os fetiches; alguns são feitos por Garou que não sejam Theurges. Os amuletos são semelhantes aos fetiches sob muitos aspectos — eles são presos a objetos, requerem um ponto de Gnose

para serem ativados (mas não para harmonizar-se), e contêm a essência viva de um espírito. A diferença real entre os amuletos e os fetiches é que os amuletos só podem ser usados uma única vez. Depois de um uso, o amuleto de um espírito é liberado para a Umbra, e o objeto se torna mundano novamente. Ao contrário dos fetiches, que podem ser usados apenas por aqueles que estejam em harmonia com eles, os amuletos podem ser empregados por qualquer um (incluindo indivíduos que não sejam Garou). O Ritual de Compromisso é usado para criar um amuleto (veja *Rituais*). Os Garou dotados deste Ritual podem forçar os espíritos a entrar em objetos mediante o uso bem sucedido de um combate espiritual em que o espírito seja aprisionado em vez de destruído. A maioria dos amuletos são criados desta forma. Não é considerado imoral forçar um espírito a entrar num amuleto, mas ele só poderá ser usado uma vez.

No *Apêndice* você encontrará uma lista de exemplos de amuletos.



Capítulo Oito: Sistema de Regras

Este capítulo discute as diversas formas de fazer um personagem mudar durante a crônica. Aqui descreveremos muitos sistemas diferentes para resolver mudanças nos personagens, sejam elas provocadas pelo acúmulo de experiência ou de ferimentos.

Este capítulo é subdividido em três seções, cada uma das quais discutindo uma variedade de sistemas diferentes para implementar as mudanças dos personagens. O Desenvolvimento do Personagem descreve como as Características podem aumentar (e diminuir), e também incluem Renome. Os Estados Físicos incluem sistemas para ferimentos e recuperação de ferimentos. Os Estados Mentais incluem sistemas para frenesi e para o Delírio.

Uma das coisas mais empolgantes sobre os personagens dos jogadores é ver como eles mudam com o tempo. Observar um personagem desenvolver-se e amadurecer é como ver uma criança crescer diante de nossos olhos. Mas em **Lobisomem**, o desenvolvimento nem sempre ocorre para melhor. Ele frequentemente significa que o personagem cai lentamente no abismo. Assim é a natureza deste jogo. Procure melhorar e sobreviver aos tempos difíceis, e tente apreciar o impacto artístico de perder a sua humanidade ou a sua mente.

Este capítulo trata de permutações, não de regras. Nas páginas seguintes não há *nada* que você *precise* saber, mas algumas coisas sobre as quais você *desejará* saber mais. Apenas use os sistemas que fizerem sentido para você: o resto, ignore.

Desenvolvimento do Personagem

Esta seção discute as formas segundo as quais um personagem pode ganhar (ou perder) poder e habilidades ou, ainda, estima na sociedade Garou (Renome).

Pontos de Experiência

Nós humanos somos máquinas de aprendizado, e aprendemos constantemente — a despeito de nós mesmos. Ao aprendermos não apenas fatos e cifras, mas também novas formas de viver, podemos nos transformar no que quisermos. Esse tipo de mudança também ocorre com os lobisomens.

Durante uma história, os personagens aprendem muitas coisas. A maior parte do que eles aprendem não é o tipo de coisa que possa ser registrada em fichas de personagem, mas alguma coisa que os jogadores guardam na mente. Eles podem não ter aprendido que nunca devem deixar a porta do carro destrancada ou que não é sensato andar num beco escuro com uma luz às suas costas. Ocasionalmente, o que eles aprendem pode ser registrado.

No fim de uma história, o Narrador premia cada personagem com pontos de experiência, normalmente conferindo a mesma quantidade a cada um. Os jogadores então simplesmente registram quantos pontos de experiência eles adquiriram. Os pontos de experiência podem ser usados para aumentar as Características.

O custo para aumentar Características varia enormemente; consulte a tabela a seguir para detalhes específicos. O custo é quase sempre baseado no nível presente vezes um determinado número (sim... você vai ter de multiplicar!).

Portanto, se o personagem tiver um nível de Prontidão de 2 e o jogador quiser elevá-lo para 3, fazer isso custará 4 pontos de experiência. Caso o personagem não possua nenhuma característica, o custo será listado como uma Habilidade de “nova”. Uma Característica pode ser elevada apenas em um ponto por história — nunca mais que isso.

Tabela de Experiência

Característica	Custo
Atributo	nível corrente x 4
Habilidade	nível corrente x 2
Habilidade Nova	3
Dom	Nível de Dom x 3
Dom de outro	Nível de Dom x 5
raça/augúrio/tribo	
Fúria	nível corrente
Gnose	nível corrente x 2
Força de Vontade	nível corrente

Interprete

Na condição de Narrador, você não deve deixar um jogador gastar seus pontos de experiência para elevar qualquer Característica que ele queira — a coisa é um pouco mais complicada que isso. A Característica Aumentada precisa ser alguma coisa que o personagem tenha tido uma chance de aprender ou usar durante a história — tenha o personagem alcançado grande sucesso através do uso da Característica, ou cometido um grande erro a partir do qual possa aprender alguma coisa. No caso da Força de Vontade, alguma coisa precisa ter realmente ocorrido para aumentar a confiança do personagem em si mesmo.

Permita apenas aumentos de Características se eles tiverem sido costurados na história (ou possam vir a ser). Na pior das hipóteses, as mudanças precisam fazer sentido em termos da história e não simplesmente ser mudanças que o jogador faça porque deseja que seu personagem aja de uma determinada forma. Este sistema de experiência pode ser tão realista quanto você quiser que ele seja. Quanto mais você forçar os jogadores a conferir sentido às suas experiências, mais isso será benéfico ao desenvolvimento total do personagem.

Premiando com Pontos de Experiência

Conferir pontos de experiência requer uma combinação cuidadosa entre premiar os jogadores e manter o equilíbrio do jogo. Seguindo as instruções abaixo, você provavelmente não enfrentará muitos problemas. Ainda assim, sinta-se à vontade para experimentar outras soluções quando parecer adequado.

Fim de Cada Capítulo

Confira a cada personagem cinco pontos de experiência no final de cada capítulo (sessão de jogo). Tenha o personagem obtido êxito ou fracassado, confira um ponto de participação a ele (lembre-se, às vezes aprendemos a despeito de nós mesmos).

- **Um ponto — Automático:** Cada jogador recebe um ponto ao término da sessão de jogo.
- **Um ponto — Curva de Aprendizado:** O personagem

aprendeu alguma coisa com suas experiências durante o capítulo. Peça ao jogador que descreva o que o seu personagem aprendeu antes de lhe conceder o ponto.

- **Um ponto — Atuação:** O jogador interpretou bem — não apenas de forma divertida, mas apropriada. Conceda este prêmio apenas por interpretações excepcionais — os seus padrões de julgamento devem ser cada vez mais rigorosos. Na maioria dos casos, conceda este prêmio apenas ao membro do grupo de jogo que realizou a melhor interpretação.

- **Um Ponto — Conceito:** O jogador representou muitíssimo bem o conceito do seu personagem.

- **Um Ponto — Heroísmo:** Quando um personagem se arrisca pelos outros, como ao sofrer ferimentos agravados múltiplos lutando contra o Maldito enquanto o resto da matilha escapa, confira-lhe um ponto de experiência. Não deixe os personagens tirarem vantagem disso; existe uma linha tênue entre heroísmo e estupidez.

Fim de Cada História

Ao fim de cada história, você pode atribuir a cada jogador de um a três pontos *adicionais* de experiência além dos pontos (entre um e cinco) que eles merecem por ter completado o capítulo.

- **Um ponto — Sucesso:** A matilha foi bem sucedida numa missão ou num objetivo. Talvez isso não tenha sido um sucesso completo, mas pelo menos uma vitória marginal foi obtida.

- **Um ponto — Perigo:** O personagem vivenciou um grande perigo durante a história e sobreviveu.

- **Um ponto — Sabedoria:** O jogador (e portanto o personagem) demonstrou muita inteligência, sagacidade ou teve uma idéia que garantiu a vitória da matilha.

Se você quiser conceder ainda mais pontos, desta forma possibilitando os personagens se desenvolverem mais depressa, simplesmente invente novas categorias para conceder pontos de experiência. Elas podem variar até mesmo de uma história para outra, podendo ser baseadas nas circunstâncias específicas dessa história.

Gastando Pontos de Experiência

Veja na Tabela de Experiência os custos por aumentar as Características listadas abaixo.

Antecedentes

As Características de Antecedentes jamais mudam mediante o uso de pontos de experiência (exceto para Totem; veja adiante). As mudanças para Características de Antecedentes acontecem durante o curso normal dos eventos na crônica. Por exemplo, um personagem perde uma grana preta em Wall Street. Suas Características de Recursos são reduzidas por causa disso. Da mesma forma, ele pode tirar a sorte grande em Las Vegas, elevando os seus Recursos. Ocasionalmente, o Narrador anotará as mudanças e as Características do personagem aumentarão (ou diminuirão) apropriadamente. Um jogador pode querer perguntar ao Narrador se uma de suas Características de Antecedentes deveria ser mudada, mas isto não ocorre com frequência.

O Narrador pode fazer uma lista de coisas que os personagens precisam desempenhar para aumentar cada Carac-

terística de Antecedentes, que ele pode ou não mostrar para os jogadores. Por exemplo, para ganhar um novo Contato, um Garou precisa encontrar o indivíduo correto e fazer amizade com ele.

Em sua maioria, as decisões de aumento de Antecedentes ocorrem durante o curso de uma história. Os Antecedentes geralmente aumentam um ponto por vez, mas grandes vitórias ou fracassos numa história podem fazer com que se ganhe ou perca mais de um ponto de Antecedentes por vez.

A única exceção a essas regras é o Antecedente de Totem; ele pode ser elevado mediante pontos de experiência, embora deva-se estimular o jogador a tentar interpretar antes de gastar pontos de experiência. Assim como cada membro de uma matilha pode colaborar no Custo de Antecedentes do Totem, todo membro pode, da mesma forma, escolher gastar sua experiência no Totem.

Adquirindo Fúria

Os personagens podem comprar permanentemente Fúria com pontos de experiência. Embora esse tipo de aquisição eleve o nível de um personagem, possibilitando-lhe mais pontos potenciais de Fúria para gastar, também aumenta as chances do Garou ser tomado pelo frenesi, porque Fúria é a Característica que se usa ao testar frenesi.

Adquirindo Gnose

Os personagens compram Gnose permanente com pontos de experiência. Isto aperfeiçoa sua habilidade de percorrer atalhos e lhes possibilita mais pontos de Gnose potenciais.

Adquirindo Força de Vontade

Os personagens podem comprar Força de Vontade permanente com pontos de experiência; ocasionalmente o Narrador pode conferir a um personagem uma chance específica de elevar sua Força de Vontade. A oportunidade para ganhar Força de Vontade é uma grande motivação para as histórias, especialmente as mais bizarras.

Os personagens podem também perder Força de Vontade de forma permanente. Isto ocorre sempre que um jogador obtém uma falha crítica num teste de Força de Vontade. Por sorte, isto não ocorre com frequência, porque raramente se testa Força de Vontade. Os Dons são exceções a esta regra; um personagem não pode perder Força de Vontade quando um Dom exigir um teste de Força de Vontade para ser ativado.

Premiando com Renome

Além de pontos de experiência, os personagens também acumularão Renome, tanto de forma temporária quanto permanente. Renome é muito importante para os Garou. Sem ele, eles são incapazes de ascender na hierarquia Garou. De fato, sem Renome, eles encontrarão dificuldade em estabelecer uma posição em sua sociedade. Obtém-se Renome simplesmente através do curso normal dos eventos, porque ele reflete as atitudes dos outros quanto a um determinado personagem. Contudo, também se pode buscar efetivamente por Renome. De vez em quando os Garou procuram envolver-se em circunstâncias e eventos que conduzam ao aumento de seu Renome.

O Narrador premia com Renome em uma de três características específicas: Glória, Honra, Sabedoria. O personagem

precisa aceitar o prêmio na categoria que lhe é oferecida. Os prêmios de Glória não podem ser trocados por Sabedoria simplesmente porque o personagem acha que precisa de mais Sabedoria para alcançar o posto seguinte. Renome sempre é concedido a um personagem tendo por base suas ações. Se o Garou mata uma fera da Wyrn, ele obtém Glória. Se ele protege a Litanía contra Violadores, obtém Honra. Se demonstra ser mais esperto que um espírito, obtém Sabedoria. Desta forma, os personagens não esquecem de interpretar dentro dos conceitos de seus personagens — só assim subirão de Posto rapidamente. Os Ahroun sempre lutarão mais por Glória que por Sabedoria, enquanto os Theurges valorizam muito mais Sabedoria do que, por exemplo, Honra.

Sempre que dois personagens trabalham em conjunto para realizar um feito, eles compartilham Renome. Se dois lobisomens cooperam para destruir um Maldito, cada um recebe Glória pelo ato.

Recompensando com Renome

Premia-se com Renome no fim de uma sessão de jogo ou, se assim for preferido, no final de uma história, quando os personagens estão numa assembleia e podem ser reconhecidos por suas ações. Outra opção — para os Narradores à vontade com o restante do Sistema de Narração — é distribuir Renome temporário ou punições no decorrer do jogo. Desta forma, um jogador pode marcar um prêmio de Renome em sua ficha ao recebê-lo. Isso facilita manter o registro, mas o Narrador precisa estar bastante familiarizado com o sistema para premiar Renome sem interromper o jogo para procurar no livro qual é a recompensa apropriada.

Obtendo Renome Temporário

O Renome temporário é obtido apenas através da interpretação. Representa-se o Renome Temporário riscando os quadrados embaixo de cada nível de Renome, um quadrado para cada ponto obtido (veja a ficha do personagem). Essa Parada pode ficar maior que a permanente (o que normalmente acontece). Esta é uma forma simples que os Narradores têm de recompensar os jogadores que interpretam bem os augúrios, raças e tribos de seus personagens. O Renome Temporário não exerce nenhum efeito no jogo, exceto indicar quando se pode elevar o nível permanente.

Quando um personagem tiver adquirido 10 pontos de Renome temporário numa categoria, ele pode tentar obter um ponto de Renome permanente (veja abaixo). Se ele for bem sucedido, ele obtém o ponto permanente e perde todos os seus pontos temporários, começando de novo do zero. Quando ele recebe novamente 10 pontos temporários, ele pode tentar mais uma vez obter um ponto permanente. Desta forma, os personagens podem, mais cedo ou mais tarde, subir em Posto.

Consulte na Tabela de Prêmios de Renome amostras de prêmios de Honra e Sabedoria. Esta lista não é — nem de longe — abrangente, devendo ser usada como um guia; as circunstâncias podem influir enormemente nas recompensas. Os Narradores não devem se preocupar em decorar esta lista ou em premiar com Renome sempre que um personagem desempenhar alguma atividade que conste na lista. Os tópicos da lista nada mais são que recomendações.

Obtendo Renome Permanente

Para que um personagem obtenha um ponto num determinado nível de Renome, ele precisa primeiro acumular 10 pontos de Renome temporário nessa categoria. Ele precisa em seguida convencer outro Garou de Posto igual ou superior a desempenhar um Ritual de Conquista para ele (consulte *Ritual de Conquista*). Este Garou não pode ser um membro da matilha do personagem.

Tabela de Premiação de Renome

Atividade Glória Honra Sabedoria

Combates e Encontros

Vencer alguém (incluindo um espírito) numa competição de charadas			3
Demonstrar dignidade quando diante da morte certa		1	3
Pôr fim a uma ameaça sem provocar danos sérios a nenhum Garou			5
Sobreviver a um ferimento Incapacitador	2		
Sobreviver a qualquer ataque tóxico	2		
Atacar uma força bem mais poderosa sem ajuda			-3
Atacar um lacaio da Wyrms sem preocupar-se com sua segurança pessoal	3		
Derrotar um lacaio da Wyrms não muito poderoso (um Kalus, um animal infestado por Mal-ditos, um vampiro neófito)	2		
Derrotar um lacaio da Wyrms medianamente poderoso (uma Criança da Escuridão, um formor, um vampiro comum)	3		
Derrotar um lacaio da Wyrms poderoso (um Psicomonstro, um Dançarino da Espiral Negra, um vampiro ancilla)	5		
Derrotar um lacaio da Wyrms poderosíssimo (um Rastejante Nexus, um vampiro ancião)	7		
...destruir/matar o lacaio	+1		
...sem que nenhum outro Garou seja ferido	+1		
...sem ser danificado ou ferido no processo	+1		
...o(s) lacaio(s) estavam usando armas de prata	+1		

Detectando a Wyrms

Revelar, com provas confiáveis, que um humano ou um lacaio "pertence à Wyrms"			2
---	--	--	---

Atividade	Glória	Honra	Sabedoria
Acusar falsamente um Parente de "pertencer à Wyrms"		-2	-3
Revelar, com provas confiáveis, que uma área ou um objeto "pertence à Wyrms"			3
"Revelar, com provas confiáveis, que um Garou "pertence à Wyrms"			6
Acusar falsamente um Garou de "pertencer à Wyrms"		-5	-4

Místico

Purificar um objeto, uma pessoa ou um lugar maculado pela Wyrms			2
Conjurar um avatar Incarnação			2
Viajar até qualquer um dos Reinos Umbrais e sobreviver	3		
Completar com êxito uma cruzada espiritual na Umbra			3
Não obter êxito numa cruzada espiritual na Umbra			-3
Ter e seguir corretamente um sonho profético			5
Dar um aviso profético que mais tarde se torna verdade			5
Dar um aviso profético que nunca se torna verdade			
Ignorar presságios, sonhos e fenômenos semelhantes sem um bom motivo para isso (eles podem ser sinais da Wyrms)			-3
Harmonizar objetos "impróprios" a si mesmo através do Ritual da Dedicação de Talismãs (como motoserras, Gameboys da Nintendo ou até mesmo relógios de pulso). Esta regra não se aplica aos Andarilhos do Asfalto ou aos Roedores de Ossos.			-2
Passar um ano em reclusão ritual (Jejum, meditação, etc.)			5

Depois de seguir sinais e conselhos místicos...

Descobrir um amuleto			1
Descobrir um fetiche			2
Descobrir um antigo conhecimento Garou			3
Descobrir uma Pedra de Trilha (veja <i>Ritual de Abertura de Ponte</i> .)			4
Descobrir um antigo caern que estava perdido			7

Rituais e Dons:

Desempenhar um Ritual de Assembléia		2	
Recusar-se a desempenhar um Ritual de Assembléia quando lhe for pedido		-3	
		-3	

Atividade	Glória	Honra	Sabedoria
Faltar a um Ritual de Assembléia			-1
Executar o Ritual de Passagem		2	1
Receber um Ritual de Ferimento	2		
Executar um Ritual de Criação de Caern	3	5	7
Participar de um Ritual de Criação de Caern	5	3	
Participar de um ritual de Grande Caçada	3		
Participar de um Ritual de Grande Caçada fracassado	-2		
Sofrer o Ritual de Ostracismo	-1	-7	-1
Sofrer a Pedra do Escárnio		-8	-2
Sofrer um Ritual do Chacal	-2	-7	
Sofrer um Ritual Satírico: perca um nível de Posto e todos os pontos de Renome Temporário			
Realizar um Ritual de Punição		2	
Realizar injustamente um Ritual de Punição (obtendo uma falha crítica no teste)		-5	
Recusar-se a participar de um ritual			-1
Rir, soltar piadinhas ou ser desrespeitoso de qualquer outra forma durante um ritual (depende da severidade)			-1 até -5
Aprender um novo ritual			1
Descobrir/criar um novo Dom			5
Descobrir/criar um novo Dom			7

Fetiches:

Criar um amuleto			1
Usar um fetiche para o bem da seita ou da tribo			2
Usar um fetiche apenas para razões egoístas			-2
Criar um fetiche			4
Possuir uma adaga ritual (Pode-se premiar uma só vez, e apenas após três luas de uso)	2	1	
Possuir uma Grande Adaga Ritual (Pode-se premiar uma só vez; apenas depois de 3 luas de uso)	3	2	
Sacrificar um fetiche pelo bem da seita ou da tribo			4
Quebrar acidentalmente um fetiche ou um amuleto			-1 até -5
Quebrar acidentalmente ou perder uma adaga ritual			-3

Atividades de Caern

Ajudar a guardar um caern			1
Permanecer em seu posto de vigília, mesmo se tentado a sair.			2
Abandonar o seu posto de vigília			-3
Não ajudar a proteger um caern, mesmo quando isso lhe for pedido.			-3

Atividade	Glória	Honra	Sabedoria
Manter um caern a salvo dos humanos por meio de truques e negociações			4
Ajudar a evitar que um caern seja tomado pela Wyrn	3	4	
Não evitar que um caern seja tomado pela Wyrn	-3	-7	
Morrer em defesa de um caern (póstumo)	5	5	
Impedir sozinho que um caern seja tomado pela Wyrn	5	8	

Relacionamentos e Sociedade Garou

Ensinar outros Garou (dependendo da profundidade do estudo)		1-5	3-5
Aprender completamente os Registros Prateados (o trabalho de uma vida)		7	8
Para um Garou hominídeo, sobreviver até os 75 anos de idade.		8	10
Para um Garou lupino, sobreviver até os 65 anos de idade		8	10

Raça:

Para um hominídeo, ignorar a sua natureza lupina durante muito tempo			-3
Para um impuro, tentar esconder sua deformidade			-3
Para um lupino, usar demasiadamente ferramentas humanas e outros objetos da Weaver			-1/uso
Você é líder de matilha (concedido uma vez, quando obtiver a posição)		3	
Viver sozinho, sem uma matilha, exceto por razões rituais			-3

Seita e Tribo:

Executar deveres regulares e serviços leves para a seita (recebido mensalmente, durante o Ritual de Assembléia)			1
Não realizar deveres regulares e serviços leves para a seita (subtraído durante o Ritual de Assembléia mensal)			-2
Servir em qualquer posição numa seita (i.e., Guarda de Caern, Mestre de Ritual, Mestre do Desafio, etc.)	1/ano	3/ano	1/ano
Recusar qualquer posição numa seita (i.e., Guarda de Caern, Mestre de Ritual, Mestre do Desafio, etc.)	-1	-2	-1
Serviço leal a uma seita	1/ano	2/ano	1/ano
Serviço leal a uma tribo	1/ano	3/ano	1/ano

Atividade Glória Honra Sabedoria

Litania:

Defender a Lítania (dependendo da distância até a qual um Garou chega)	1-5	1-3	
Quebrar a Lítania (dependendo da severidade da transgressão)	-5 até -8	-2 até -4	

Desafios:

Participar de um desafio justo	1	2	
Participar de um desafio injusto		-3	
Desafiar alguém muito acima ou muito abaixo do seu Posto		-3	

Comportamento

Dar um bom conselho			2
Dar um mau conselho			-2
Mediar uma disputa de forma justa e imparcial		3	
Mediar uma disputa de forma injusta		-4	
Manter as suas promessas		2	
Deixar de cumprir suas promessas		-3	
Ser confiável		2	
Ser confiável frente a uma grande adversidade		5	
Ser enganoso		-3	
Ser enganoso frente a uma grande adversidade		-1	
Sempre que um truque sair pela culatra			-2
Tentar agir fora de seu augúrio, abertamente (dependendo da circunstância)		-1 até -5	
Contar uma boa história numa assembleia	1		2
Contar, numa assembleia, um verdadeiro épico, merecedor de ser recontado por outros	2	1	3
Contar um épico que mereça entrar nos Registros Prateados	3	4	6
Falar de forma insultosa com seus anciões (dependendo da natureza do insulto)		-1 até -5	
Falar sem permissão numa assembleia		-1	
Falar mal dos Garou como um todo		-2	
Falar mal de seu augúrio		-4	
Falar mal de sua tribo		-5	
Falar mal de sua matilha		-6	
Falar mal de outra tribo (dependendo das circunstâncias; isso não inclui falar mal dos Roedores de Ossos)		-1	
"Gritar LOBO!" (i.e., conjurar o Ahroun de uma seita quando não houver perigo real e iminente)		-5	

Atividade Glória Honra Sabedoria

Proteção e Defesa:

Curar um companheiro Garou (que não seja membro de sua matilha) sem ter motivos egoístas para isso			1
Demonstrar piedade para com um Garou desequilibrado			3
Proteger um Garou indefeso		4	
Não proteger um garou indefeso		-5	
Proteger um humano indefeso		2	
Não proteger um humano indefeso		-1	
Proteger um lobo indefeso		5	
Não proteger um lobo indefeso		-6	
Apoiar um indivíduo acusado de um crime (cuja inocência é mais tarde provada)		5	
Apoiar um indivíduo acusado de um crime)cuja culpa é mais tarde provada)		-4	

Morrer enquanto defende a sua matilha	4	6	
---------------------------------------	---	---	--

Morrer em sacrifício a Gaia	7	7	
-----------------------------	---	---	--

Frenesi:

O personagem sofreu um Frenesi Selvagem			-1
O personagem sofreu um Frenesi Raposa	-1		-1
O personagem sofreu um Frenesi Raposa, abandonando sua matilha num momento em que precisavam dele		-1	-2
O personagem sofreu um Frenesi Selvagem e feriu companheiros Garou			-3
O personagem estava sob a influência da Wurm			-4
O personagem executou um ou mais atos odiosos enquanto estava sob a influência da Wurm (canibalismo, perversão, ataque aos seus compenheiros de matilha, etc.)		-6	

Relações com Humanos e Parentes

Manter bom relacionamento com Parentes próximos			2
Manter um relacionamento ruim com Parentes próximos			-3
Escolher um companheiro e ter filhotes			3
Escolher um companheiro mas não ter filhotes			-1
Casado Honrosamente		2/ano	
Proteger o Véu		4	
Danificar/Rasgar o Véu		-5	
Reparar o Véu (evitando que a existência dos Garou seja revelada aos humanos)		3	1

Outra opção é desafiar um ancião. Isto só pode ser feito quando o personagem possui a quantidade requerida de Renome temporário. Se vencer, ele acrescenta um ponto ao seu nível; ele perde todos os pontos de Renome temporário nessa categoria e começa de novo do zero. Se perder o desafio, ele não acrescenta nenhum ponto em seu nível permanente. Além disso, ele perde todos os pontos de Renome temporário e começa de novo do zero. Ele pode desafiar novamente quando readquirir 10 pontos de Renome temporário. Esta opção obviamente não é desejável para a maioria dos personagens. Porém, está disponível àqueles que não podem convencer outro a desempenhar o Ritual de Conquista para eles. É uma opção escolhida com frequência pelos Senhores das Sombras...

O Narrador pode simplesmente decidir recompensar o personagem com pontos extras de Renome permanente sem o Ritual da Conquista. Isto deve ser feito apenas nas circunstâncias mais extremas, como quando um personagem desempenha uma façanha particularmente valorosa ou sábia — ou que seja inquestionavelmente merecedora de recompensa.

Perdendo Renome

Perdendo Renome Temporário

Uma coisa particularmente fácil para um Garou é perder Renome temporário. Esta é a forma pela qual o Narrador pode simular o que a matilha “pensa” sobre o Garou e fazer que os jogadores vejam que suas ações repercutem na sociedade Garou.

Os Narradores devem considerar a raça, o augúrio e a tribo ao deduzir Renome temporário de um personagem. Os Ragabash podem levar a cabo uma quantidade bem maior de violações à lei Garou que a maioria dos personagens — afinal é esperado que eles se comportem mal neste aspecto. Da mesma forma, porém, seria mais difícil para eles obter Honra. Mesmo que um Ragabash realize um ato honroso, os outros suspeitarão de seus motivos interiores.

Perdendo Renome Permanente

Uma penalidade bem mais séria ocorre quando um Garou perde Renome permanente. Isto acontece apenas quando um personagem viola hediondamente algumas leis básicas da sociedade Garou. Por exemplo, um Garou é tomado pelo frenesi e devora sua presa humana viva. Isto é horrível para a Litanía, mas ainda assim pode ser perdoado, dependendo das circunstâncias que envolveram o frenesi (a presença de um Rastejador Nexus no momento pode levar os anciãos a considerarem o incidente como uma “circunstância inevitável em nossa guerra contra a Wyrn”. Não obstante, o personagem perde Honra temporariamente. Contudo, caso o Garou adquira um gosto por carne humana, e mais tarde seja pego fazendo outro lanchinho, certamente perderá Renome Honra permanente.

Para manter seu Renome frente a uma censura social extrema da parte da sociedade, o personagem precisa passar por algum tipo de teste ou provar de outra forma aos anciões que a perda de Renome foi injusta. O Narrador deve planejar uma história na qual o personagem passe por uma

provação para readquirir seu Renome perdido. Em seguida, o Narrador decide se o personagem aprendeu ou não “a lição” e estabelece se o personagem “passou no teste” ou não. Sua decisão neste aspecto é final.

Caso um personagem sofra uma perda permanente de Renome, que faça seu nível permanente cair abaixo do requerido para o Posto que mantém no momento, ele perde todos os benefícios e privilégios desse Posto, embora retenha os Dons que aprendeu nesse Posto.

Subindo de Posto

Para subir de Posto o Garou precisa:

- **Renome:** Um personagem precisa ter alcançado o número de pontos de Renome Permanente listado ao lado do Posto (veja *Tabela de Renome*) para que possa ser pelo menos considerado para essa posição. A categoria básica de Renome varia de acordo com o augúrio.

- **Desafio:** O Renome de um Garou é o que o qualifica para um Posto mais alto, mas esse avanço não é um processo automático. Só porque um Garou Philodox alcança Glória 1, Honra 5 e Sabedoria 1 não significa que ele progride automaticamente para o Posto Dois. A ajuda de um Garou do Posto que você deseja alcançar (ou de outro Posto ainda mais alto) é essencial. Você precisa primeiro desafiar e em seguida derrotar o Garou mais velho em algum tipo de competição. Como é você quem faz o desafio, o Garou mais velho tem o direito de escolher o tipo de competição, podendo torná-la mais fácil ou difícil, conforme lhe aprouver. Se você vencer a competição, o Garou mais velho será obrigado por honra a aceitar você e reconhecê-lo como um Garou daquele posto. Existem padrões

diferentes de competição para cada Posto, mais o Garou mais velho pode estabelecer qualquer coisa que quiser. O desafio pode até mesmo ser uma competição de domínio: Encarar, Ludismo ou desafio de combate.

Você pode desafiar um único Garou mais velho apenas uma vez. Um ancião não aceitará jovens que já tenha derrotado (pelo menos não numa prova pelo mesmo Posto).

Exemplo de como Obter Renome ou Posto

Coração do Inverno é um Garou Ahroun de Posto Dois. Ela possui no momento Glória 6, Honra 4 e Sabedoria 1. Se ela obtiver mais um ponto temporário, em Glória quanto em Honra, poderá desafiar um Garou mais velho para chegar ao Posto Três.

Tabela de Renome

Ragabash

Posto	Qualquer Combinação
1 (Cliath)	3
2 (Fostern)	7
3 (Adren)	12
4 (Athro)	17
5 (Ancião)	24

Theurge

Posto	Glória	Honra	Sabedoria
1 (Cliath)	0	0	3
2 (Fostern)	1	0	5
3 (Adren)	2	1	7
4 (Athro)	4	2	9
5 (Ancião)	5	3	10

Philodox

Posto	Glória	Honra	Sabedoria
1 (Cliath)	0	3	0
2 (Fostern)	1	5	1
3 (Adren)	3	7	4
4 (Athro)	3	9	7
5 (Ancião)	4	10	9

Galliard

Posto	Glória	Honra	Sabedoria
1 (Cliath)	2	0	1
2 (Fostern)	4	0	3
3 (Adren)	6	1	5
4 (Athro)	8	2	6
5 (Ancião)	10	3	8

Ahroun

Posto	Glória	Honra	Sabedoria
1 (Cliath)	2	1	0
2 (Fostern)	5	3	1
3 (Adren)	7	5	1
4 (Athro)	9	7	2
5 (Ancião)	10	8	3

Ao obter 10 pontos de Glória temporária, Coração de Inverno deseja ser reconhecido por eles. Pede a um Garou mais velho que execute para ela um Ritual de Conquista. Como Coração de Inverno já demonstrou ser uma guerreira valente e é querida por todos, o ancião concorda. Na assembléia seguinte, o ritual é executado. Coração de Inverno obtém um ponto permanente de Glória, o que lhe concede uma Glória total de 7. Ela perde toda a sua Glória temporária e precisa juntar 10 antes de poder tentar obter de novo um ponto de Glória permanente.

Durante os meses seguintes, Coração de Inverno junta 10 pontos de Honra temporária e deseja mais uma vez obter um ponto permanente. Ela pede de novo o Ritual de Conquista. Os anciões concordam prontamente, e ao final da assembléia seguinte, Coração de Inverno possui Honra 5.

Ele agora pode fazer um desafio pelo Posto Três. Coração de Inverno procura um Garou idoso que parece gostar dela, e desafia o velho lobo a reconhecê-la. O velho sorri — muitos jovens já vieram desafiá-lo — e assente com a cabeça. “Mas primeiro”, o ancião diz, “você precisa provar o seu valor. Como é direito meu determinar a tarefa, escolho uma charada.” O velho optou desafiar a Garou com uma prova de Ludismo. O Narrador pode expor uma charada de verdade e desafiar o jogador a resolvê-la, ou pode usar as regras de Ludismo.

Coração de Inverno, surpresa com a tática, está preocupada. Ela é uma guerreira, não uma decifradora de enigmas. Ao desafiá-la para esse tipo de teste, o ancião está tentando lhe ensinar uma lição: até os Ahroun precisam de Sabedoria. Por sorte, Coração de Inverno decifra a charada. Com um sorriso, o ancião lhe diz: Dê um passo à frente, Coração de Inverno, e saiba que foi reconhecida pelo seu Povo, sendo agora uma Garou de posto elevado.”

Coração de Inverno dá um salto no ar, vibrando de alegria. Ela conseguiu — agora é uma Garou de Posto Três! Ela vai correndo até o mestre de ritual da seita, ansiosa em aprender um novo Dom.

Renúncia

Um Garou que queira renunciar à sua posição atual e assumir um augúrio diferente, poderá fazê-lo. Contudo, ele precisa primeiro adotar um novo nome e perder todos seus pontos de Renome menos três. Ele em seguida realiza (ou faz outro realizar) o Ritual de Renúncia.

Depois disso, o Garou começa do zero como um novo lobisomem, com novas possibilidades e um novo augúrio. Ele ainda possui os Dons que aprendeu antes, mas não pode aprender novos Dons, exceto aqueles diponíveis ao seu novo Posto, nem pode jamais aprender novamente Dons de seu augúrio anterior. Alguns anciões podem exigir submeter o Garou a um Ritual de Passagem, normalmente um muito mais difícil que o seu original. Ao fim deste ritual, ele pode pedir a um espírito que o ensine um Dom de Nível Um de seu novo augúrio.

Considera-se desrespeitoso tratar com familiaridade os outros que conheceram o Garou antes (exceto os seus companheiros de matilha). Apenas depois de alcançar novamente seu Posto anterior, o Garou poderá restabelecer velhas amizades.

A Renúncia é realizada por uma variedade de motivos:

- Ocasionalmente os criminosos recebem a opção de renúncia ou exílio.
- O ódio por si mesmo às vezes pode ser tão intenso que o personagem condidera a renúncia como sendo a única solução aceitável além do suicídio.
- Uma carência de sentido de propósito e significado pode também conduzir um indivíduo a esse passo decisivo.
- Nas baladas, é sempre um amor perdido que conduz à renúncia.
- Ocasionalmente um Garou irá dedicar-se a um propósito e renunciará ao seu nome para se concentrar mais intensamente em seu propósito. Um renunciador que consiga cumprir sua tarefa costuma readquirir seu velho Posto e talvez até mesmo um Posto superior (a critério do Narrador).

Estados Físicos

Esta seção discute os parâmetros de saúde. São discutidos ferimentos e cura, e se comenta o processo de envelhecimento.

Ferimentos

Sou feito apenas de ferimentos.

— Blue Oyster Cult, “Veteran of the Psychic Wars”

Existem tantas formas diferentes de um personagem poder sustentar um ferimento quanto existem ferimentos, mas em **Lobisomem**, os ferimentos são descritos de uma só forma: a Característica Vitalidade. Simplesmente faça um visto nos Níveis de Vitalidade à medida que o personagem o perde, de modo que o último quadrado riscado delineie o seu presente Nível de Vitalidade.

Pense na Vitalidade como um espectro com Escoriado numa extremidade e Incapacitado na outra. À medida que um personagem sofre mais ferimentos, ele percorre o espectro até finalmente chegar a Incapacitado. Quando ele se cura, ele simplesmente remove essas vistas um a um, até haver adquirido novamente uma saúde perfeita.

Cada sucesso obtido num teste de danos de um oponente indica uma perda de um Nível de Vitalidade. Portanto, se um inimigo obteve dois danos de sucesso, o jogador teria de riscar dois Níveis de Vitalidade, começando com Escoriado e descendo até Ferido. Caso um lobisomem sofra danos além do Nível de Vitalidade Incapacitado, ele se encontra ferido criticamente (embora não esteja morto) e fica fora de ação pelo menos por uma hora. Um lobisomem ferido criticamente não recupera um Nível de Vitalidade por turno, mas apenas um nível por hora até que ultrapasse Incapacitado. Além disso, ele precisa fazer um teste na Tabela de Cicatrizes de Batalha.

Contudo, um Garou ferido criticamente pode tentar canalizar sua Fúria e permanecer ativo. O jogador pode fazer um teste de Fúria (dificuldade 8); o personagem cura um Nível de Vitalidade por sucesso — até aqueles perdidos para ferimentos agravados. Isto, porém, pode ser tentado apenas uma vez, e se falhar, o Garou não irá recuperar-se. Até mesmo os sucessos têm suas penalidades: o personagem corre o risco de ser tomado pelo frenesi (veja Frenesi), e o jogador ainda precisa fazer um teste na tabela de Cicatrizes de Batalha, acrescen-

tando um dado ao teste.

Cura

Os lobisomens se recuperam dos ferimentos a um ritmo bastante rápido, curando um Nível de Vitalidade por turno, a não ser que o dano seja agravado (veja abaixo). Há duas exceções: os Garou hominídeos e lupinos em suas formas naturais não se curam mais rápido que os humanos ou os lobos normais. Portanto, se um hominídeo estiver na forma humana, ou um lupino na forma de lobo, ele curaria danos ao ritmo normal humano (veja *Morte Humana*, adiante). Os impuros *retêm* suas capacidades regenerativas em suas formas naturais Crinos. Portanto, embora eles tenham muitas desvantagens, são capazes de se curar bem em todas as formas.

Normalmente, um Garou não precisa esforçar-se para se curar, mas ele poder tentar se curar enquanto estiver desempenhando ações estressantes, como combater. Caso um personagem decida tentar este feito, o jogador precisa fazer um teste de Vitalidade (dificuldade 8). Os sucessos indicam que o personagem está apto a se curar enquanto estiver engajado em outras atividades.

Ferimentos Agravados

Os lobisomens ocasionalmente sofrem ferimentos tão severos que não podem regenerá-los rapidamente. Esses ferimentos, conhecidos como ferimentos agravados, são infligidos por prata, fogo, radiação ou as garras ou presas de outras criaturas sobrenaturais. Os ferimentos agravados requerem tempo para serem curados. Os garou *podem* absorver danos agravados, exceto no caso da prata (veja *Prata*).

Os danos agravados podem ser curados apenas ao ritmo

de um nível de ferimento por dia de descanso. Os ferimentos agravados devem ser indicados na ficha do personagem com um X ao invés de um visto. O Narrador pode também julgar qualquer ferimento particularmente severo (como cair de um avião a 33.000 metros de altura) como um ferimento agravado.

Morte Humana

Quando um ser humano ou um animal alcança o nível Incapacitado, ele está a um Nível de Vitalidade da morte. Se ele for ferido mais uma vez, ou se for impossível estancar sua hemorragia, ele morrerá.

Claro, os humanos curam-se de forma diferente que os lobisomens. Com a devida atenção médica, os humanos se recuperam tendo como base a tabela a seguir. Atenção: o tempo exemplificado é apenas o quanto é requerido para recuperar esse Nível de Vitalidade essencial — os outros Níveis de Vitalidade precisam ser curados também. Portanto, se o humano leva três meses para se recuperar de ter sido Espancado, ele ainda precisa despendar tempo para curar Ferido, Ferido gravemente, etc.

Nível de Saúde	Tempo
Escoriado	Um Dia
Machucado	Três Dias
Ferido	Uma Semana
Ferido gravemente	Um Mês
Espancado	Três Meses
Aleijado	Três Meses*

* Além de curar este Nível de Vitalidade, os humanos precisam também perder um ponto em seus Atributos Físicos. Os humanos que alcançarem Incapacitado curam-se a critério do Narrador; alguns ficam em coma para o resto da vida.

Fontes de Ferimentos

A despeito da robustez inata dos Garou, existem muitas formas de infligir ferimentos num lobisomem. Algumas são comuns em humanos, e portanto prontamente compreensíveis para nós, enquanto outras são específicas para lobisomens. Essas fontes de ferimentos são descritas abaixo.

Combate

Os ferimentos de combate são abordados minuciosamente nas seções de Combate com Armas Brancas e Combate com Armas de Fogo, do capítulo Drama. Cada sucesso obtido por um oponente num teste de danos faz com que o personagem perca um Nível de Vitalidade.

Quedas

Ocasionalmente, os personagens caem. Use a tabela a seguir para calcular danos. Os personagens, sejam humanos ou lobisomens, podem fazer testes de Vitalidade (dificuldade 8) para “absorver” os danos. Cada sucesso indica que menos um Nível de Vitalidade é perdido. Cada falha crítica significa que se perde um Nível de Vitalidade a mais.

Distância (em metros)	Ferimento
1,5	Um Nível de Vitalidade
3	Dois Níveis de Vitalidade
6	Três Níveis de Vitalidade
9	Quatro Níveis de Vitalidade
12	Cinco Níveis de Vitalidade
15	Seis Níveis de Vitalidade
18	Sete Níveis de Vitalidade

...e assim por diante, até um máximo de 10 Níveis de Vitalidade.

Fogo

O fogo é um elemento muito perigoso para os lobisomens. Sempre causa ferimentos agravados, tendo, portanto, potencial para matá-los. Porém, o fogo exerce um fascínio profundo nos Garou. Uma chama de qualquer tamanho pode ferir um Garou, mas eles podem resistir aos seus efeitos com Vigor. Faça os jogadores testarem Vigor — a dificuldade depende da severidade e do tamanho das chamas. O jogador precisa realizar um teste a cada turno que o seu personagem se encontra nas chamas, para ver se consegue resistir aos danos. Se o teste fracassar, o personagem sofre entre um e três Níveis de Vitalidade de dano (veja a segunda tabela adiante). Se o teste for bem sucedido, o personagem sofre, por sucesso, um dano a menos do que seria o normal. Se o teste redundar numa falha crítica, então o personagem é ferido de alguma forma especial — talvez ele perca a visão ou seus membros sejam mutilados.

Dificuldade	Nível de Fogo
3	Calor de uma vela (queimadura de primeiro grau)
5	Calor de uma tocha (queimadura de segundo grau)
7	Calor de um Bico de Bunsen (queimadura de terceiro grau)
9	Calor de fogo químico
10	Metal derretido
Ferimentos	Tamanho do Fogo
Um	Tocha; parte do corpo queimada
Dois	Fogueira; metade do corpo queimada
Três	Incêndio Infernal; o corpo inteiro queimado

Calor Extremo

O calor extremo (acima de 90°C) pode ferir os lobisomens da mesma forma que faz o fogo. Use o mesmo sistema para suportar e sofrer danos, mas o modifique de acordo com a situação. Normalmente, o calor não é nem de perto tão mortal, a não ser que seja terrivelmente intenso.

Doenças

Os lobisomens podem contrair e mesmo transmitir doenças caninas e humanas, mas em geral eles não morrem por causa delas. Sua capacidade de cura e seus elevados níveis de Vigor os protegem. Os Níveis de Vitalidade perdidos por motivos de doença são considerados ferimentos normais; depois que tenham sido curados, o Garou está saudável.

Veneno

Em geral, o veneno age de forma muito semelhante à doença — embora ele afete os Garou, a capacidade regenerativa dos lobisomens os permite curar-se como se os efeitos da substância fossem ferimentos normais. Certos venenos da Wyrms podem causar danos agravados.

Sufocamento e Afogamento

Os lobisomens podem morrer por afogamento. A quantidade de tempo que um Garou pode segurar sua respiração é determinada por seu nível de Vigor, de acordo com a tabela a seguir:

Vigor	Segurando Respiração
1	30 segundos
2	Um minuto
3	Dois minutos
4	Cinco minutos
5	Oito minutos
6	15 minutos
7	20 minutos
8	30 minutos

Os Garou podem gastar Força de Vontade para continuar segurando sua respiração; cada ponto gasto lhes permite mais 30 segundos se o seu Vigor estiver em 3 ou abaixo disso, ou um minuto inteiro se ele estiver em 4 ou acima.

Quando um Garou não consegue mais segurar a respiração, ele começa a sufocar ou a se afogar — o que for apropriado. Um personagem em processo de afogamento sofre a perda de um Nível de Vitalidade por turno; este dano não é agravado, mas não pode ser curado até que o Garou esteja fora do ambiente hostil. Quando o Garou alcançar o nível Incapacitado, ele morrerá à razão de um ponto de Vigor por minuto.

Radiação e Lixo Tóxico

Determinados caern da Wyrms são construídos em locais que contêm diversas substâncias nocivas e, sendo defensores de Gaia, os Garou freqüentemente precisam combater empresas sem ética. Os Garou expostos a substâncias radioativas e armas bioquímicas recebem danos agravados aproximadamente equivalentes a um fogo do mesmo tamanho. Porém, devido à mutação celular e à destruição induzida por essas substâncias, esses ferimentos levam duas vezes o tempo normal para serem curados, e +10 é somado a qualquer teste na Tabela de Cicatrizes de Batalha. Este tipo de dano não pode ser absorvido.

Prata

A prata provoca nos Garou um nível de danos agravados por turno de contato. Um ataque bem sucedido com uma arma de prata inflige pelo menos um Nível de Vitalidade de danos, não importa qual seja o resultado do teste de danos. Os Danos causados pela prata não podem ser absorvidos.

Os Garou hominídeos ou Lupinos não recebem danos especiais por prata quando estão em suas formas naturais, nem qualquer Garou quando na forma Hominídea. Nesses casos, a arma de prata é tratada como uma arma normal.

Cada objeto de prata carregado por um Garou reduz seu nível efetivo de Gnose em um ponto. Isto não é perma-

nente, embora o efeito dure aproximadamente um dia depois da prata ter sido descartada. Além disso, para cada cinco objetos de prata carregados pelos membros da matilha, cada membro dessa matilha sofre a perda de um ponto de Gnose (efetivamente). Por esta razão, os Garou ocasionalmente nutrem um desafeto pelos membros que usam adagas rituais. Use a tabela seguinte para calcular as penalidades para alguns objetos.

Objeto	Perda de Gnose
Balas de prata	1 ponto cada
Adaga	1 ponto
Grande Adaga	2 pontos

Ferimentos Críticos e Cicatrizes de Batalha

Quando um personagem está ferido até abaixo do Nível de Vitalidade Incapacitado, ele é considerado ferido criticamente. Um humano de tamanho normal morre se chegar até esse ponto, mas um lobisomem só morre se todos os seus ferimentos forem agravados. Quando se encontra ferido criticamente, o Garou está inconsciente ou próximo da inconsciência (ele não pode agir, mas pode falar durante um período de tempo curto, gastando um ponto de Força de Vontade).

Ele não se cura mais ao seu ritmo normal, ao invés disso regenerando apenas um Nível de Vitalidade por hora. Porém, uma vez que ele tenha se regenerado o bastante para chegar acima de Incapacitado, ele pode agir novamente e começar a curar um Nível de Vitalidade por turno. Neste ponto, ele precisa fazer um teste na Tabela de Cicatrizes de Batalha abaixo.

Um lobisomem ferido criticamente pode tentar canalizar sua Fúria para ressuscitá-lo e ativar seus poderes regenerativos. Esta tentativa de recuperação pode ser realizada apenas uma vez. O jogador precisa fazer um teste de Fúria (dificuldade 8). Cada sucesso cura um Nível de Vitalidade, até mesmo um Nível de Vitalidade infligido por ferimentos agravados. Se, desta forma, ele chegar até acima de Incapacitado, poderá voltar à ação. Se ele fracassar no teste, não poderá se recuperar. Porém, caso seja bem sucedido, ele não apenas precisa testar frenesi (veja *Frenesi*), mas deve realizar um teste na Tabela de Ferimentos de Batalha, somando um dado extra ao teste.

Uma cicatriz de batalha é um ferimento ou uma desfiguração permanente recebida através de uma ferida grave. Normalmente, usa-se um dado para fazer o teste, mas certas ações podem alterar isto, como ao testar Fúria para se recuperar de ferimentos críticos (use dois dados). Para ferimentos particularmente sérios, o Narrador pode acrescentar ainda mais dados ao teste. Além disso, certos eventos podem modificar o teste, somando ao resultado. Radiação, biotoxinas, etc., somam +10 pontos na tabela.

Cada vez que um personagem adquirir uma cicatriz de batalha, ele recebe um ponto temporário de Glória. Os Garou respeitam aqueles que provam sua coragem numa batalha. Se o ferimento vier a ser curado desta forma, o personagem perderá automaticamente dois pontos temporários de Glória.

Tabela de Cicatrizes de Batalha

Resultado Efeito

1-3 **Cicatrizes Superficiais:** Seu corpo é coberto por várias cicatrizes grandes. Sobre elas não crescem pêlos, quando você está na forma lupina. Em algumas circunstâncias, essas cicatrizes podem fazer com que você precise subtrair um ponto de Aparência.

4-5 **Cicatriz Profunda:** Você sofre os efeitos de Cicatrizes Superficiais, acima; além disso, os seus músculos e juntas estão afetados. Uma cicatriz como essa dói quando o clima está para mudar ou quando está muito úmido.

6-7 **Ajustamento Ósseo Impróprio:** Um dos seus membros foi quebrado, não foi tratado devidamente e se curou fora do lugar. Da próxima vez que você estiver Incapacitado, este membro partirá novamente; uma fratura como essa é considerada dano agravado.

8 **Crânio Exposto:** O lado de sua cabeça afundou; mesmo depois de sarar, o crânio pode ser visto. Reduza a sua Manipulação em dois ao lidar com humanos (a não ser que você esteja usando um chapéu).

9 **Queixo Quebrado:** O seu queixo e a sua língua foram desparelhados severamente, ao ponto de que é difícil entender o que você fala. A sua dicção é ininteligível (interprete isso). Além disso, as dificuldades de todos os testes que envolvam comunicação são aumentadas em dois.

10 **Olho Perdido:** Um dos seus olhos foi arrancado. As dificuldades de todos os testes que envolvam armas de projéteis ou percepção profunda são aumentadas em três, e as dificuldades dos testes de Percepção que envolvam visão são aumentadas em dois.

11 **Ah, bem...:** Devido a... ferimentos delicados... você, se for macho, está incapacitado de ter filhos... se é que você nos entende. E aqui vão as boas e as más notícias. Primeiro as más: Tanto os seus testes de Carisma quanto os seus testes de Manipulação são reduzidos quando você fala em voz alta e (como se não bastasse) você não pode mais seduzir ninguém. Agora as boas: você se encontra absolutamente imunizado contra quaisquer tentativas de sedução — não é ótimo?

12-14 **Pulmão Arruinado:** O seu pulmão foi perfurado durante uma batalha, dificultando o ato de respirar. Subtraia dois dados da sua Parada de Dados de Vigor para todos os testes que envolvam resistência. Além disso, depois de mais de cinco turnos de esforço, você perde automaticamente um dado adicional.

15-17 **Dedos Perdidos:** Uma das suas mãos perdeu vários dedos. As dificuldades em todos os testes de Destreza que envolvam essa mão são aumentadas em três, e os danos de garra causados por essa mão são reduzidos à metade.

18-20 **Braço Mutilado:** Um dos seus braços foi ferido severamente; você não é mais capaz de usá-lo para qualquer propósito. Você se move a três quartos da sua velocidade normal na forma Hispo ou Lupina, e não pode receber bônus por movimentos quadrúpedes na forma Crinos.

21-23 **Dano nas pernas:** Você anda coxeando e se move à metade da velocidade normal em qualquer das formas.

24-27 **Dano na Espinha:** A sua espinha foi fraturada, e você perdeu uma certa quantidade de controle motor; reduza a sua destreza em um, e você precisa gastar Força de Vontade para executar ações que requeiram equilíbrio, precisão ou imobilidade.

28-30 **Dano Cerebral:** Você perde um ponto de Inteligência, Percepção ou Raciocínio (à opção do Narrador), assim como o valor de um dado de dez lados em Gnose, Força de Vontade e/ou Conhecimentos (cabe ao jogador escolher onde os pontos serão perdidos. Além disso, você está parcialmente amnésico.

Envelhecimento

Apesar de seus poderes e de suas capacidades regenerativas, os Garou são mortais. Eles envelhecem e morrem. Embora os lobisomens envelheçam mais lentamente que os humanos e os lobos, a velhice pode drenar seus poderes. Com a idade avançada (65+ para Garou) vem a possível perda de Atributos Físicos. A senilidade também é um perigo, reduzindo o Raciocínio ou a Inteligência do personagem. Um Garou velho também sente mais dificuldade em ser tomado pela Fúria, correndo o risco de perder o lobo se não escolher a eutanásia antes de morrer. Os efeitos da velhice cabem ao Narrador. A maioria dos Garou morre em batalha, comete suicídio ou se aposenta antes que o tempo corroa muito seu poder.

Aposentadoria

Às vezes um personagem fica velho ou fraco demais para continuar a vida na matilha e o combate ativo contra as forças da Wyrn. Esses Garou, que costumam pertencer a Postos elevados, simplesmente não possuem ambição suficiente para continuar buscando mais Renome. Eles retornam para as suas famílias e vidas, estejam elas entre os lobos ou os humanos, e passam a integrar atividades tribais apenas durante cerimônias anuais e em tempos de necessidade. Esta aposentadoria é conhecida entre os Garou como “A Volta ao Lar”, sendo freqüentemente marcada por um ritual executado pelos Dançarinos da Lua. Os Garou aposentados costumam ser muito velhos e possuir Posto alto demais para conter a Fúria que há neles, o que torna muito mais fácil para eles viver entre humanos ou lobos (veja *A Maldição*).

Estados Mentais

Esta seção discute as mudanças pelas quais podem passar a psiquê do personagem ou as mentes das pessoas ao seu redor. Também são discutidos problemas que os Garou têm em interagir com a sociedade humana ou lupina.

Frenesi

*Violento, mais violento, finca as mãos na cadeira
Move-se em reação e, desesperado, tropeça*

— Joy Division, “I Remember Nothing”

Todos os testes de Fúria devem ser considerados tentativas da parte do Garou em “despertar a Fera”. Controlada, a

Fera permite ao Garou desempenhar feitos extraordinários.

Há vezes, porém, que uma parte grande demais da Besta é despertada, e o personagem cai numa fúria enlouquecida conhecida como frenesi. Ele se torna uma criatura de emoções intensas, movido apenas pelo instinto, com pouca capacidade de controle cognitivo. São necessários quatro ou mais sucessos numa teste de Fúria para incitar um frenesi.

Os Garou frenéticos mudam imediatamente para a forma Crinos ou Hispo, atacando cegamente os indivíduos à sua volta ou correndo para a floresta. Um personagem à beira de entrar em frenesi pode gastar um ponto de Força de Vontade para interrompê-lo. Fazendo isso, ele não entra em frenesi, mas é impedido de realizar ações nesse turno.

Os instintos de lutar ou correr são muito fortes num Garou frenético. Ele é tomado completamente por um (ou por ambos) desses impulsos. O jogador pode decidir qual dos dois é proeminente, mas essa decisão durará o tempo completo do frenesi — ele não pode mudar de idéia depois. Se o Garou correr, será considerado que ele foi tomado pelo “Frenesi Raposa”. Mas se o Garou permanecer onde está e combater, então ele foi tomado por um “Frenesi Selvagem”.

Um lobisomem Selvagem pode voltar-se contra os membros da sua própria matilha, ou contra qualquer outra pessoa (inclusive humanos indefesos) nas proximidades, se não restarem mais inimigos. Os Garou Selvagens às vezes caem inconscientes logo depois do furor selvagem. Os Garou cujos níveis de Fúria excedam sua Gnose não se recordam de nada que aconteceu a eles durante o Frenesi Selvagem.

Enquanto se encontra em frenesi, o Garou não pode empregar manobras de combate de luta corporal, nem usar armas ou Dons. Suas táticas limitam-se a lacerar e morder — eles não usam estratégias como emboscadas ou manobras de matilha.

Durante um Frenesi Selvagem, o Garou precisa correr até um inimigo e atacá-lo. Já ao sofrer um Frenesi Raposa, o Garou precisa correr para longe. Qualquer que seja o caso, o Garou frenético lutará com *qualquer coisa* que cruzar seu caminho.

A duração de um frenesi é altamente variável, dependendo do quanto a situação estressante dura — o personagem permanecerá frenético enquanto estiver sentindo perigo. Se o Garou puder escapar da cena e fugir em busca de um lugar onde se esconder, ele irá recuperar-se do frenesi tão logo possa descansar (um mínimo absoluto de três turnos). O frenesi dura o dobro se o Garou estiver faminto...

Pode ser difícil interpretar um frenesi, mas se o Narrador achar que o personagem está demonstrando autocontrole excessivo, ele pode tirar do jogador um ponto de Força de Vontade — afinal de contas, o personagem estava obviamente lutando para manter o controle. Simplesmente pense em você mesmo como um animal em pânico que se viu numa situação assustadora da qual está tentando escapar — seja matando o perigo ou fugindo dele.

A principal vantagem do frenesi é que o personagem não precisa aplicar penalidades às suas ações; sua Fúria é tão grande que ele simplesmente ignora a dor. Um Garou frenético tem sua Parada de Dados cheia, mesmo que ele esteja Ferido ou Aleijado na Tabela de Nível de Vitalidade.

Testes de Fúria

Quando alguma das condições a seguir ocorrer, o Narrador poderá exigir um teste de Fúria para ver se um personagem entra em frenesi.

- Embaraço
- Humilhação
- Qualquer emoção forte, como paixão inveja e até desejo
- Fome extrema
- Confinamento; Impotência
- Insultado por um inimigo
- Você foi injustiçado
- Há prata nas proximidades
- (Opcional) O primeiro ferimento recebido em combate; dificuldade reduzida em um se ele tiver sido infligido por uma arma de prata
- (Opcional) Você obteve uma falha crítica num teste importante

Dificuldade para Testes de Fúria

A dificuldade para um teste de Fúria depende da fase da lua. As lendas de ataques de lobisomens durante luas cheias não são simples coincidências.

Dificuldade	Fase da Lua
8	Nova
7	Crescente
6	Meia
5	Minguante
4	Cheia

Caso o Garou se encontre na forma Crinos, a dificuldade é diminuída em um.

Sob a Influência da Wyrn

Ocasionalmente a Fúria de um Garou chega a extremos, quase consumindo-o. A Fera assume o controle, e o Garou comete depravações que, em sua condição normal, jamais imaginaria. A Fera é a mácula da Wyrn dentro da alma de cada Garou, e a Wyrn às vezes exige o seu quinhão.

Sempre que um Garou marcar seis ou mais sucessos em seu Teste de Fúria (dois acima do requerido, no caso de um Garou com bônus de frenesi), seu frenesi será anormal, sendo dito que ele está “sob a influência da Wyrn”. Ele entra num frenesi Selvagem, e mesmo um Ponto de Força de Vontade é insuficiente para interrompê-lo. Esses frenesis seguem as regras normais de frenesi com respeito a efeitos, duração, etc., mas também considera os aspectos sombrios listados abaixo.

Dependendo de sua Raça, o Garou pode reagir de certas formas durante este tempo. Os aspectos triáticos da Wyrn (veja A Wyrn) plantaram suas sementes de corrupção nas três raças de Garou.

• **Hominídeo:** A Devoradora de Almas maculou a humanidade, e portanto a raça hominídea é suscetível a seu encanto sombrio. Os hominídeos sob influência da Devoradora de Almas tendem a cometer atos de canibalismo, não apenas contra os de sua própria espécie, mas também contra os lobos. Caso o hominídeo incapacite ou mate um inimigo, ele precisará fazer um teste de Raciocínio. Se este teste resultar numa falha crítica, o Garou ficará parado du-

rante um turno, mesmo no meio de um combate, e deixará que sua fome assuma o controle. As histórias de horror sobre lobisomens canibais são, em sua maior parte, resultado desses frenesis, piedosamente ocultos que são pelo Delírio.

• **Impuros:** A Wyrn Profanadora plantou suas sementes de corrupção nos impuros. Realmente, muitos Garou acreditam que o crime contra a Litanía que produz um impuro resulta da tentação da Wyrn Profanadora. Os impuros sob a influência da Wyrn Profanadora cometerão atos terríveis de perversão (a despeito do sexo da vítima). Se o impuro incapacitar ou mesmo matar um inimigo, ele precisa fazer um teste de Raciocínio. Se o teste resultar numa falha crítica, ele terá de permanecer parado, mesmo que no meio de um combate, e ser tomado por seus impulsos perversos. É preciso enfatizar que esta não é necessariamente uma característica dos personagens impuros; trata-se apenas de uma maldição que eles precisam enfrentar, a mácula de uma entidade exterior.

• **Lupinos:** A Fera da Guerra cravou suas garras corruptoras nos lupinos, transformando seus frenesis em necessidades animalísticas e transformando leves ressentimentos em explosões de ira. Os lupinos sob a influência da Wyrn perdem todo o senso de piedade, mesmo por seus companheiros de matilha. Eles são tão propensos a atacar indivíduos de sua própria espécie quanto o são a atacar inimigos. Se qualquer combatente, mesmo um companheiro de matilha, estiver incapacitado, o lupino frenético precisará fazer um teste de Raciocínio. Se o teste resultar numa falha crítica, o lupino atacará o combatente caído, mesmo que para isso precise afastar-se de outro inimigo.

Quando o frenesi terminar, a mácula da Wyrn abandona o Garou (a não ser que ele obtenha novamente seis sucessos em Fúria). Todo Garou teme um frenesi como esse, porque ele acaba com as ilusões que os lobisomens nutrem quanto ao seu heroísmo e natureza pura. Não há como escapar da verdade cruel de que a Wyrn reside não apenas no mundo externo, mas também no interior de cada lobisOMEM. Alguns Garou chegam mesmo a cometer suicídio depois de um frenesi como esse, por acreditarem que estão irremediavelmente “a serviço da Wyrn”.

A Maldição

E o amor às vezes é violento

E a violência não tem freios.

— Swans, “The Golden Boy That Was Swallowed by the Sea”

A natureza animal dos Garou permanece muito próxima à superfície. Além disso, a despeito dos milênios que nos separam do Impergium, os humanos ainda lembram subconscientemente o terror noturno dos ataques de lobisomens. Portanto, sempre que a Fúria de um Garou excede a Força de Vontade de um ser humano, o humano instintivamente sente-se inquieto na presença do Garou, não importa qual seja a forma que este está assumindo no momento. Os Garou com nível alto de Fúria tendem a ser evitados por humanos, que murmuram sobre “aquele cara estranho” quando ele passa.

Os Garou chamam esse efeito de Maldição — e uma maldição ela é, porque separa eternamente lobisomens de humanos, impedindo relacionamentos estáveis e casamentos. Um Garou não pode manter uma vida familiar com um humano, porque a Fúria se interpõe continuamente entre os dois. Muitos Garou hominídeos são criados em lares desfeitos, com o pai ou mãe Garou ausente durante o crescimento da criança (embora a tribo do pequeno Garou o vigie através do Parente das Lágrimas; veja *Batismo de Fogo*).

A maldição ocasionalmente afeta também os lobos. Eles sentem alguma coisa sobrenatural no estranho em seu meio. Mesmo entre os lobos, os Garou normalmente não são bem-vindos. Apenas entre eles mesmos podem encontrar a amizade autêntica — e mesmo assim, a consumação do amor físico é rigorosamente proibida pela Litanía. A tragédia de um Garou é a sua Fúria, uma barreira que se interpõe continuamente entre um Garou e os humanos, lobos e até mesmo outros lobisomens.

Tragédia na Família

Poucos Garou são capazes de estabelecer relacionamentos longos com humanos, porque para os lobisomens é praticamente impossível controlar indefinidamente sua fúria, e os humanos não conseguem suportar a memória do que acontece quando se perde o controle.

A critério do Narrador, a todo personagem que esteja tentando viver como um humano normal pode ser exigido fazer um teste de Força de Vontade entre as histórias; a dificuldade é o nível de Fúria do personagem. Se o teste falhar, alguma coisa aconteceu para arruinar ou prejudicar o relacionamento do personagem com aqueles com quem estava vivendo. A Fera emergiu, o Delírio foi acionado, e os familiares ou amigos do personagem nunca mais confiarão nele. Esta penalidade pode ser suavizada se o personagem tiver a sorte de possuir Parentes.

Uma falha crítica indica que o personagem não apenas perdeu o controle, mas que os agentes da Wyrn descobriram o seu paradeiro e podem estar na iminência de atacá-lo. O jogador e o Narrador devem passar imediatamente a interpretar e lidar com este assunto.

Delírio

Uma das maiores bênçãos do mundo, creio eu, é a incapacidade da mente humana em correlacionar todos os seus conhecimentos.

— H.P. Lovecraft, “O Chamado de Cthulhu”

Sempre que os humanos vêem um Garou em sua forma Crinos, eles ficam descontrolados de alguma forma. A exata reação varia enormemente de um humano para outro, mas uma raça não esquece que foi caçada durante 3000 anos. O temor que os humanos sentem por seus antigos predadores é inconsciente, inato e instintivo — semelhante ao terror acionado quando uma silhueta de gavião se projeta sobre um ninho de filhotes de rato. Esta reação, chamada Delírio, é o motivo pelo qual os lobisomens não foram “descobertos” e tantos não acreditam em sua existência. A insanidade permanente é o resultado típico de encontros repetidos com o “monstro” Crinos.

A reação individual frente à visão de um lobisomem em sua forma meio-lobo varia de acordo com a Força de Vontade do personagem. Basta dar uma olhada na Tabela de Delírio, na página ao lado, para ver como o personagem reage.

Se você quiser permitir que o personagem faça um teste para evitar os piores efeitos, mande-o testar Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7) — cada sucesso permite que ele “suba” um espaço na tabela.

Se você, o Narrador, precisar de um método rápido para determinar como um personagem comum reage, simplesmente lance um dado para determinar a Força de Vontade da pessoa e em seguida consulte a tabela. Esse método não é muito exato, mas você pode considerar que a maior parte das pessoas obtêm pelo menos alguns sucessos nesse teste de Raciocínio + Ocultismo.

Atenção: Certas culturas humanas são imunes ao delí-

rio ou menos afetadas por ele. Uns poucos indígenas jamais sofrem os efeitos colaterais de terem sido caçados por lobisomens. Entre os exemplos estão os aborígenes australianos, algumas tribos amazônicas e alguns índios americanos. A critério do Narrador, essas pessoas podem receber um bônus na Tabela de Delírio.

O Véu

Depois que o humano Delirante tiver perdido o Garou de vista, ele geralmente esquecerá ou racionalizará o que ocorreu. Este mecanismo de defesa mnemônica é conhecido entre os Garou como o Véu. Dentro de alguns dias a memória do encontro estará, na melhor das hipóteses, nebulosa: “Isso — acho que o cara estava fantasiado de Rabujento, o Cão Detetive, ou alguma coisa do tipo. Devia ser uma campanha publicitária.”

Tabela de Delírio

Força de Vontade	% da população	Reação
1	10%	Medo Catatônico: O indivíduo é o receptor indefeso de uma grande dose de memória ancestral; a visão do Garou leva o pobre infeliz a cair em posição fatal e choramingar.
2	20%	Pânico: Afaste-se! A pessoa se move para o mais distante que seus pés puderem separá-lo do Garou — gritando e ignorando obstáculos, como vidraças e quedas de trinta andares.
3	18%	Descrença: A pessoa se recusa a aceitar a realidade do Garou, atribuindo a visão de um homem-lobo a estresse, neuroses ou a efeitos de alucionógenos. “Isto não está acontecendo, cara! Devo estar maluco! (ri histericamente). Não importa, cara — você não é real — pra trás, pra trás...”
4	15%	Selvageria: Tomado por um terror profundo, o humano executa algum tipo de ação — qualquer tipo de ação. Ele pode sair correndo pelas ruas quebrando janelas, ou pode saltar sobre o Garou, cravando as unhas no “monstro”.
5	13%	Terror: Muito medo — não exatamente pânico total, mas o humano sairá correndo para longe do Garou, gritando. Ele ainda agirá racionalmente — o humano entrará em seu carro, fechará portas atrás de si, etc.
6	10%	Conciliatória: A pessoa, embora faça tudo que pode para ficar calma e aplacar a fera, está à beira de um colapso: “Tá legal! Faça o que você quiser, só não me machuca, por favor!” Ele fará qualquer coisa para evitar ser ferido.
7	7%	Medo Controlado: Talvez esta pessoa seja um ex-combatente do Vietnã ou um tira veterano. Ela manterá um comportamento calmo (embora no íntimo esteja apavorada) e reagirá de forma racional, lutando ou fugindo, conforme apropriado.
8	5%	Curiosidade: Este indivíduo pode ser o típico pesquisador distraído, ou apenas um maluco que pense que o Garou é o produto da combinação por clonagem dos gens de Elvis Presley e do Pé-Grande. De qualquer forma, ele ficará mais fascinado que assustado, chegando ao cúmulo de estudar o Garou (a uma distância segura). Este é o tipo com mais chances de racionalizar posteriormente os fatos.
9	1,5%	Sede de Sangue: Talvez o Ta-ta-ta-e mais um monte de ta-taravô do cavalheiro tenha sido um cacique índio que matou um Garou na forma Crinos. Sua reação será mais de raiva que de medo: “Está para nascer o monstro que a Srta. Kitty não dê cabo (abraça afetuosamente sua espingarda). Vou matar esse safado e pendurar a pele dele sobre a lareira — homem que é homem não tem medo de cachorrão!”
10	0,5%	Sem reação/Frio: Esta pessoa ou tem nervos de aço ou um cérebro de gelatina. Por alguma razão bizarra, a aparência do Garou não provoca nenhuma reação neste sujeito. Se o Garou falar com ele, o sujeito responderá, com calma e tranquilidade: “Sim?”



Capítulo Nove: Drama

Existem muitas ações que um jogador pode querer que seu personagem desempenhe durante um turno — pular uma cerca, seduzir um novo conhecido ou pesquisar sobre vampiros na biblioteca. Como Narrador, você já conhece as regras (afinal de contas, leu o Capítulo 4) e provavelmente sabe como julgar o teste de um jogador, mas existem algumas técnicas e extrapolações que você achará interessantes. Este capítulo é sobre isso — ele oferece conselhos sobre sistemas de regras para resolver ações dramáticas.

Este capítulo não pretende ser abrangente. Esses sistemas são apenas exemplos de como resolver as ações executadas pelos personagens. Use-os como indicações e invente o seus próprios sistemas para conduzir as coisas. Não pare a ação no meio de uma cena dramática para procurar alguma coisa neste capítulo — invente algo, talvez tendo como base um outro sistema de regras de **Lobisomem**.

Use um dos sistemas descritos neste capítulo apenas em caso de real necessidade. Se o teste em questão for simples, nenhum deles será necessário. Se você não estiver interessado no drama que se gera ao se colocar o jogo na história, use o sistema de sucessos automáticos. Consulte o Capítulo de Características e, lendo sobre a Característica em questão, determine se o personagem é bem sucedido ou não, sem usar nenhum dado. Você pode não querer usar dados se isso não for realmente necessário — eles podem atrapalhar um bocadinho. Porém, existem ocasiões em que usá-los acrescenta tensão e suspense, quando a Dona Sorte aparece.

Como regra geral, mande o jogador fazer um teste apenas em caso de dúvida substancial quanto ao resultado da ação. Se você puder considerar racionalmente que o personagem obterá êxito, então basta deixá-lo agir.

Quando você começar a fazer testes e os seus jogadores fizerem o mesmo, providencie para que eles sejam especiais e diferentes. Não perca tempo demais em testes que não acrescentem nada especial à história ou que sejam desinteressantes para você ou para os jogadores. Cada teste de dados deve ser um jogo em miniatura, com estratégias e táticas para dominar e sorte para acrescentar um tom inesperado.

Seqüências

Uma seqüência é um momento da história em que o grupo se concentra nos eventos imediatos e realiza os testes como se eles estivessem ocorrendo concomitantemente. Uma seqüência poderá exigir interpretação e muita conversa entre os jogadores e o Narrador, ou poderá envolver um determinado número de ações diferentes, algumas requerendo testes nos dados.

Uma seqüência de **Lobisomem** é como uma série de cenas num filme, numa mesma locação e num mesmo momento da história. É a essência da interpretação, quando os jogadores descrevem as reações de seus personagens a eventos, ao invés de explicar o que eles pretendem fazer.

Faça tudo que puder para tornar as cenas de sua história o mais dramáticas, completas e satisfatórias. Quanto mais você conceder a cada cena um começo empolgante, um meio cheio de ação e um fim satisfatório (ou estrategicamente frustrante), melhor a sua história ficará.

Descreva a cena não como uma foto estática, mas como um lugar ou um momento cheio de vida e ação. Ela deve ter a sua própria existência à parte dos personagens. O líder de gangue não se senta simplesmente à mesa — enquanto os personagens o observam chamar um de seus capangas para

repreendê-lo. Crie uma história com o final em aberto nas suas descrições e em seguida convide os personagens a entram nela. Não force os jogadores a animarem a sua criação — insuffle-lhe vida desde o primeiro momento.

O tempo que não é gasto numa cena é chamado *entreato*. Ele pode ocorrer quando os jogadores estão realizando pesquisas longas, viajando, ou simplesmente não quiserem se dar ao trabalho de interpretar cada segundo da vida dos seus personagens. O *entreato* é uma pausa da intensidade da cena. Embora normalmente seja aconselhável gastar o menor tempo possível num *entreato* (ele costuma ser relativamente tedioso), também não se deve evitá-lo. Use o *entreato* para organizar os jogadores, dirigir a história mais precisamente e fazer a trama avançar com maior rapidez.

A história pode conduzir a uma cena em quase qualquer momento. Normalmente isso ocorre de forma bastante natural, sem que ninguém perceba que aconteceu. Por exemplo, enquanto você discute com os jogadores como eles pretendem fazer uma jornada a Chicago, pode começar a descrever o que eles vêem no caminho. Você passou do *entreato* para uma cena. Quando você começa a interpretar um velho que caminha até eles e lhes pede um trocado, você os fez mergulhar completamente na cena. Simplesmente começando a interpretar sem aviso, você obriga os participantes do jogo a deixarem de se comportar como jogadores e assumirem os seus papéis, desta forma iniciando instantaneamente uma cena.

Turnos

Para organizar e estruturar a combinação dos eventos, uma cena é dividida em turnos. Um turno é um período de tempo variável durante o qual os personagens realizam coisas. Isso o ajudará a acompanhar o que está acontecendo e assegurará que cada jogador tenha a mesma chance de fazer alguma coisa. Em um turno, cada personagem deve estar apto a fazer uma coisa. Além disso, a cada jogador deve ser cedida aproximadamente a mesma quantidade de tempo para descrever o que ele deseja que seu personagem faça. A cada turno confira aos jogadores, por ordem de Iniciativa, uma oportunidade de estabelecer uma ação. Quando chegar a sua vez, descreva as ações dos NPC.

Além disso, você poderá usar a estrutura de turno de forma bastante maleável, mesmo se isso não fizer muito sentido. Você poderia, por exemplo, deixar alguém escalar uma árvore enquanto outra pessoa dispara uma arma, embora sob circunstâncias normais escalar uma árvore levaria um minuto, enquanto disparar uma arma não duraria mais de três segundos. Afinal, a adrenalina faz as pessoas praticarem atos surpreendentes.

Ações Múltiplas

Um personagem pode desempenhar ações em um turno (como correr e disparar uma arma), mas ele precisa dividir os dados. Para partilhar uma Parada de Dados entre ações diferentes,

o personagem tira os dados da ação na qual possui o menor nível (aquela com a menor Parada de Dados) e divide essa Parada entre as ações que deseja desempenhar.

Os lobisomens também podem gastar pontos de Fúria para receber ações extras. Cada ponto gasto permite ao personagem executar uma ação extra em sua Parada de Dados cheia. Por exemplo, se um personagem gasta dois pontos de Fúria, ele recebe três ações (uma ação normal mais duas ações extras), cada uma delas com a Parada de Dados cheia. Ele também pode escolher desempenhar ações múltiplas dentro dessas três ações dividindo sua Parada de Dados da forma mencionada acima. O personagem precisa se encontrar numa situação estressante (veja adiante) para gastar Fúria assim. Entretanto, considera-se o combate uma situação estressante. Um personagem não pode gastar mais pontos de Fúria por turno que seu nível de Destreza. Consulte o Capítulo Seis: Características para mais informações sobre Fúria (veja *Fúria*).

Os personagens que irão executar ações múltiplas desempenham a sua primeira ação segundo sua ordem normal de iniciativa (a não ser que retardem a ação), não podendo realizar mais de uma ação neste momento. Depois que todos tiverem completado sua primeira (ou única) ação, os personagens com mais ações podem agir novamente seguindo sua ordem de iniciativa. Depois que todos tiverem desempenhado sua segunda ação, o jogo continua com as ações subsequentes em ordem de iniciativa, como acima. Embora os personagens possam retardar sua ação, eles precisam desempenhá-la antes dos demais passarem para a ação seguinte, ou ela estará perdida. Contudo, pode-se sempre testar Esquiva enquanto houver dados na Parada.

Cenas de Ação

Muitas cenas são tão repletas de ações e de testes nos dados que precisam de regras especiais para que tudo transcorra com tranquilidade. Esses são momentos em que a adrenalina corre e o ritmo é rápido. As cenas de ação são as lutas, corridas e feitos perigosos tão comuns nas histórias de aventura. Durante uma cena de ação, os turnos costumam ser bastante curtos, durando apenas cerca de três segundos. A maioria das regras descritas neste capítulo ocorre durante cenas de ação e usa turnos de ação.

Os personagens podem fazer muitas coisas diferentes numa cena de ação, e pode parecer um pouco complicado correlacionar tudo. Permita ao personagem fazer praticamente qualquer coisa que tentar, mesmo se você tiver de atribuir uma dificuldade 10.

Não esqueça de descrever cuidadosamente quando todo mundo está na cena, assim como que abrigo está disponível e a que distância ele se encontra dos personagens. Se não fizer isso, terá de descrever a cena novamente e ouvir comentários como “Êpa! Você não disse que tinha alguém ali!” Também é aconselhável descrever as condições ambientais e como elas podem afetar a cena. Muitas decisões podem ser afetadas por chuva, vento e neblina.

Organizando um Turno de Ação

Assim como uma cena é constituída por turnos, também os turnos possuem diferentes estágios. Ainda assim, você talvez não precise dividi-los, a menos que sejam turnos de ação. Embora não seja preciso atravessar esses estágios rigorosamente, leia esta lista para obter idéias sobre como pode organizar as coisas quando a ação esquentar. Quanto mais organizado for um turno, mais tranqüilamente ele transcorrerá e mais divertido será para todos.

• *Descrevendo a Cena*

No começo de cada turno você deve descrever a cena sob a perspectiva de seus personagens. Você pode querer sugerir o que os oponentes dos personagens estejam para fazer, mas não descrever o que acontece realmente. De vez em quando isto será um resumo do turno anterior, esclarecendo a todos os jogadores o que aconteceu. O hábito de redescrever constantemente será essencial para evitar confusão.

Esta é a sua chance
de organizar e dispor
as coisas para que
tudo transcorra
com tranqüili-
dade quando

os personagens comecem a interagir com o cenário que você montou. Descreva da forma mais interessante que puder, deixando em aberto todos os tipos de possibilidades para ações.

Os jogadores precisam testar iniciativa para determinar a ordem pela qual os personagens atuarão. Em situações especialmente complicadas você pode mandar os jogadores descreverem o que pretendem fazer nesse turno, começando com o jogador que obteve nos dados a iniciativa mais baixa. Esta declaração de intenções pode ajudá-lo a manter claro na mente o que está acontecendo, mas como ela retarda o jogo, evite-a se puder. Caso você queira ser particularmente liberal, elimine totalmente os testes de iniciativa e permita aos jogadores agirem na ordem que quiserem.

Exemplo: *“Você ouve sirenes ao longe, e percebe que o marginal no fundo do beco deve tê-las ouvido também. Ele é bem sucedido em iniciativa e corre na direção da cerca. O que você vai fazer?”*

• Estágio de Decisão

Seguindo numa ordem reversa de Iniciativa (se os jogadores decidirem iniciativa nos dados), peça a cada jogador para explicar o que o seu personagem pretende fazer e de que forma. Se você não pediu testes de Iniciativa, simplesmente passe de jogador em jogador da esquerda para a direita, ou segundo a ordem do Raciocínio dos personagens, ou ainda usando qualquer outro método consistente. Em seguida decida como quer resolver a ação — que tipo de teste cada jogador terá de fazer, a dificuldade do teste, e o número de sucessos necessários. Você pode simplificar o processo ou, se quiser, complicá-lo um pouco.

Exemplo: *“Se você quiser pegá-lo antes que ele pule a cerca, precisará testar Destreza + Esportes. Precisa obter seis sucessos para alcançá-lo, mas ele necessita de apenas mais três para pular a cerca.”*

• Estágio de Resolução

Ocorre quando os jogadores lançam os dados para ver se os seus personagens são bem sucedidos ou se fracassam. Os jogadores usam os dados para tentar as ações que descreveram no estágio anterior.

Ao fim do turno, você precisará resumir tudo, descrevendo e traduzindo o que aconteceu na trama e na história. Não declare simplesmente “Você consegue acertar o vilão causando-lhe um dano de três Níveis de Vitalidade”. Seja mais visual, dizendo “Depois de se esquivar para a esquerda, você cerra o punho e o acerta com um soco no rosto. A sua mão está doendo, mas você quebrou o nariz dele e o feriu por três Níveis. Ou então: *“Correndo bastante e dando um salto ousado sobre uma lata de lixo, você o persegue pelo beco. Poderá agarrá-lo no turno seguinte, antes que ele consiga escapar. Mas você vê um carro de polícia dobrando a esquina do beco.”*

Iniciativa

No início da maioria das cenas será preciso decidir quem age primeiro. Testar a Iniciativa nos dados é a melhor forma de estipular em que ordem os jogadores atuarão durante o restante da luta. Ocasionalmente será óbvio quem é o primeiro, como quando uma emboscada foi armada ou quando uma pessoa é pega claramente de surpresa. Porém, no combate, se você quiser que os oponentes surpreendam os personagens, não os atire simplesmente sobre os jogadores. Deixe-os fazer testes (difíceis) de Percepção para ver se reparam alguma coisa antes dos vilões aparecerem. Se não fizer isso, terá de aturar uma matilha de chacais choramingando. A dificuldade depende do quanto a emboscada foi bem armada (normalmente ao redor de 8). O número de sucessos que os jogadores obtêm indica o número de dados que eles podem usar na primeira ação de cada um, normalmente Esquivas.

Numa situação normal, cada jogador faz um teste e Iniciativa e o Narrador faz o mesmo para cada um dos seus oponentes. Cada personagem envolvido testa Raciocínio + Prontidão (ou você pode fazê-los testar Raciocínio + Briga, Armas Brancas, Armas de Fogo ou qualquer habilidade apropriada). A dificuldade normal é quatro — os personagens com mais sucessos agem antes e os personagens que empataram agem simultaneamente. Os person-

gens que
falham agem depois
daqueles que foram menos
bem sucedidos. Uma falha crítica num
teste de Iniciativa significa que o person-
agem não age naquele turno — sua pistola em-
perra, ele tropeça e não pode atacar ou se esquivar,
etc.

Desempenhando Ações

As quatro ações básicas que os personagens podem de-
sempenhar sem precisar submeter-se a testes são:

- **Ceder:** O personagem permite à pessoa com iniciativa imediatamente mais alta desempenhar a sua ação, desta forma cedendo a sua vez. Ele pode ainda desempenhar sua ação no fim desse turno. Se todos os personagens, inclusive os seus oponentes, também cederem, ninguém faz nada durante esse turno.

- **Curar:** Os lobisomens são criaturas incrivelmente resistentes e conseguem se recuperar de seus ferimentos muito depressa. A capacidade dos Garou de regenerar um Nível de Vitalidade por turno está sujeita a três restrições. Primeiro: Eles não se curam a esta velocidade quando estão em sua forma natural de raça (exceto os impuros). Os lobisomens não podem usar a Fera raivosa em sua totalidade quando estão em sua forma natural, e isso prejudica a sua capacidade de regeneração. Segundo: Os ferimentos agravados — entre os quais se incluem os infligidos por fogo, prata, garras de outro Garou e ataques de criaturas sobrenaturais —, não podem ser curados dessa maneira. Terceiro: Se o Garou executar qualquer ação como mover-se, lutar, etc., no turno em que está se recuperando, ele precisa ser bem sucedido num teste de Vigor (dificuldade 8) para curar-se.

- **Mover:** O personagem pode deslocar-se caminhando, marchando ou correndo. Se ele andar, poderá mover-se sete metros. Se ele marchar, poderá deslocar-se 12 metros + Destreza. Se correr, poderá deslocar-se 20 metros + (3 x Destreza).

Os Garou são capazes de movimentos mais rápidos quando se encontram em algumas formas, como quando reverterem à Fera e correm sobre quatro patas. Se os personagens no momento estiverem na forma Crinos (homem-lobo), eles poderão se mover um adicional de dois metros por turno, caso se po-nham sobre quatro patas. Os personagens na forma Hispo (quase lobo) também podem se mover sobre quatro patas, a uma e meia vezes o de seu nível de movimento humano normal (arredondado para baixo). A forma Lupina (lobo) é a mais rápida de todas. Esta forma se move a duas vezes o nível humano de movimento.

Lembre-se que as formas Crinos, Hispo e Lupina possuem um aumento em Destreza; use isto ao calcular seus níveis de movimento multiplicados. Exemplo: Coração de Inverno possui Destreza 3 na forma Hominídea. Portanto, ela pode correr 14 metros por turno nas formas Hominídea ou Glabro. Na Crinos, seus níveis de movimento aumentam para 15 metros, devido ao seu aumento em Destreza. Na Hispo, seu nível de corrida é de 25 metros, devido a outro aumento em Destreza ($12 + \text{Destreza } 5 = 17 \times 1,5 = 25$). Ela pode correr a 34 metros por turno na forma Lupina. Para facilitar o cálculo do deslocamento, consulte a Tabela de Níveis de Movimento.

Não é necessário fazer nenhum teste, mas deslocar-se é a única ação que o personagem pode desempenhar nesse turno. Em algumas situações pode ser perigoso marchar ou correr, e um teste pode ser exigido para manter o equilíbrio quando houver vidro pelo chão ou se o personagem estiver no meio de um tiroteiro. Se o personagem quiser correr para longe do conflito ou do encontro, precisará Esquivar-se, a não ser que não esteja na linha de fogo ou se encontre protegido de alguma forma.

- **Reversão à Forma Natural:** Cada raça tem uma forma natural para a qual pode reverter sem fazer um teste. Como bônus adicional, este tipo de transformação não demanda nenhum tempo; os personagens que reverterem podem agir normalmente durante seus turnos. As formas naturais são as seguintes:

Tabela de Níveis de Movimento

Movimento	Distância (metros por turno)		Crinos*	Hispo	Lupino
	Hominídeo	Glabro			
Caminhar	7	7	7(9)	10	14
Correr	12 + Des	12 + Des	12 (14) + Des	x 1,5	x 2
Correr	20 + Des x 3	20 + Des x 3	20 (22) + Des x 3	x 1,5	x 2

* O número em parênteses se aplica enquanto o personagem estiver quadrúpede.

x = Aplicam-se multiplicadores aos níveis de movimento dos Hominídeos

Hominídea — Hominídea (humana)

Impura — Crinos (homem-lobo)

Lupina — Lupina (lobo)

Para conhecer regras mais completas sobre mudança de forma, consulte *As Muitas Formas*, a seguir.

Todos os outros tipos de ações requerem testes. Alguns estão relacionados aqui:

- **Ataque:** Um personagem pode decidir disparar sua arma ou bater em alguém. O teste feito depende do ataque. Por exemplo, um ataque de Armas de Fogo requer um teste de Destreza + Armas de Fogo.

- **Mudar Forma:** Um personagem pode transformar-se para uma forma que não seja inata à sua raça, mas isto requer um teste de Vigor + Impulso Primitivo. Para maiores detalhes, consulte *As Muitas Formas*.

- **Escalar:** Esta ação requer um teste de Destreza + Esportes.

- **Esquiva:** Esquivar não apenas permite que um personagem evite um ataque, mas também o remove completamente da linha de ataque. Um personagem pode fazer um teste de Esquiva logo depois de alguém tentar acertá-lo, desta forma (com alguma sorte) evitando o golpe.

- **Ficar em Pé:** Um humano que leva um turno inteiro para se levantar do chão não precisa fazer um teste. Os quadrúpedes não sofrem esta penalidade; se forem derrubados, eles saltam de volta sobre os quatro pés (ou patas) no começo do turno seguinte, sem usar uma ação ou fazer um teste.

Se um personagem bípede (incluindo a forma Crinos, que é naturalmente bípede) quiser levantar-se e ainda assim desempenhar outras ações, ou se um quadrúpede quiser pular antes do turno seguinte, ele terá duas opções. A primeira é tirar dados de sua ação anunciada e tentar marcar pelo menos um sucesso num teste de Destreza + Esportes (dificuldade de no mínimo 4), ou pode gastar um ponto de Fúria e ficar em pé sem ter de fazer um teste. Esta é uma exceção para a proibição contra gastar Fúria, exceto durante o Estágio de Decisão.

- **Liderança:** Um personagem pode conferir comandos para seguidores e fazê-los obedecer com os testes de Carisma (ou Manipulação) + Liderança apropriados.

- **Recarregar Arma:** Isto pode ser feito num único turno, contanto que o personagem disponha de um pente de balas pré-carregado.

- **Pesquisa:** Um personagem pode tentar procurar por informações vitais num livro. Uma pesquisa geralmente emprega a Habilidade Investigação. Embora isto certamente gaste mais do que três segundos, você poderá tomar um pouco de liberdade poética em nome dos propósitos dramáticos.

- **Dar partida num Carro:**
Esta ação não requer nenhum tipo de teste, a não ser que um personagem esteja fazendo ligação direta em um carro.

- **Esgueirar-se até um Inimigo:**
Esta ação geralmente requer um teste de Destreza + Furtividade.

- **Desemperrar Arma:** Esta ação normalmente pode ser executada num único turno ao se fazer um teste de Raciocínio + Armas de Fogo.

Estresse

O estresse é um fator importantíssimo para os lobisomens. Os Garou não podem usar Fúria para adquirir ações extras, a não ser que se encontrem

sob os efeitos do estresse. Por outro lado, um estresse excessivo pode fazer um Garou passar dos limites, levando-o a ser tomado pelo frenesi. Sempre que um Garou testar Fúria e obtiver quatro sucessos ou mais, ele entra em frenesi (Veja *Frenesi*).

Mas, o que é estresse? É qualquer situação que cause tensão num personagem. Qualquer evento que o faça começar a se sentir nervoso, ameaçado ou confuso poderá qualificar-se como uma situação estressante. Exemplos:

- **Combate:** Ter a vida em perigo definitivamente é uma situação estressante! O combate é sempre considerado estressante.

- **Perigo Iminente:** Isto pode cobrir qualquer coisa, desde uma pedra a ponto de cair na cabeça do personagem (desde que ele esteja ciente dela) até um caminhão vindo em disparada sobre a calçada na direção dele.

- **Confusão:** Os personagens confusos se encontram em situações estressantes. Um lupino solitário numa cidade grande à luz do dia, cercado por tráfego e pessoas ruidosas e fedorentas, definitivamente se encontra sob estresse.

- **Acontecimentos Inesperados:** Isto cobre qualquer coisa, desde ser emboscado num beco escuro até uma simples festa-surpresa que realmente pegue o lobisomem de surpresa.

- **Frustração:** Se um personagem simplesmente não consegue ser bem-sucedido em alguma coisa, especialmente se estiver sob qualquer tipo de pressão, sua situação torna-se estressante. Os exemplos incluem: desarmar uma bomba, tentar roubar um carro, interrogatório infrutífero, etc. Cometer uma falha crítica num teste importante também costuma ser considerado um fator estressante.

- **Julgamento do**

Narrador: Esta é uma

categoria abrangente. Se o

Narrador achar que o seu personagem se encontra numa situação estressante, ele está, e você pode sentir-se à vontade para começar a gastar Fúria. Se ele disser que o seu personagem não se encontra numa situação estressante, então você não está na fria que pensou que estivesse.

Na condição de Narrador, não prive os seus personagens de situações estressantes. Qualquer cena de combate é estressante, bem como a maioria das cenas de ação. Não há nada mais frustrante para os jogadores do que não serem capazes de usar as habilidades especiais de seus personagens (Fúria), e nada apressa mais os jogadores a deixarem um jogo do que a frustração. Isto não é dizer que você deva sempre deixar que os jogadores o convençam a conduzir uma cena que seja estressante. Simplesmente procure equilibrar as coisas e usar bom senso.

Sistemas de Regras

Descreveremos agora uma série de regras diferentes para resolver ações, ou, para colocar em termos simples, várias maneiras de efetuar testes. Se você preferir interpretar através de cenas dramáticas, encare regras como sugestões de que tipo de coisa pode acontecer durante uma cena. As regras dramáticas físicas são as mais numerosas, porque essas ações são impossíveis de resolver unicamente através da interpretação. Os sistemas Sociais e Mentais podem ser simulados pelos jogadores.

Ações Físicas

Esses sistemas descrevem ações físicas e confrontos — situações dramáticas nas quais os Atributos Físicos predominam.

Escalar

Quando um personagem tentar escalar qualquer tipo de superfície (uma árvore, um penhasco ou um prédio), peça ao jogador testar a Destreza + Esportes do personagem. A dificuldade depende da rugosidade da superfície que está sendo escalada, do tipo de superfície, e, em menor grau, das condições climáticas. Depois que ele acumular sucessos suficientes para chegar onde quer, poderá parar de fazer testes. Por exemplo, Esmaga-ossos está tentando escalar uma parede de sete metros e meio, de modo que precisa de cinco sucessos para chegar ao topo. Um fracasso

indica que o personagem não está apto a fazer nenhum progresso durante o turno. Uma falha crítica indica que o personagem cai e não pode tentar escalar de novo sem gastar um

ponto de Força de Vontade.

- 2 Escalada fácil: uma árvore com muitos galhos rígidos
- 4 Escalada simples: um penhasco com muitas protuberâncias
- 6 Escalada arriscada: uma árvore com galhos finos
- 8 Escalada traiçoeira: pouquíssimas protuberâncias
- 10 Escalada difícil: uma superfície muito lisa

Proezas Físicas

Parada de Dados	Feitos	Peso
1	Amassar uma lata de cerveja	20 kg
2	Quebrar uma cadeira	50 kg
3	Arrombar uma porta de madeira	125 kg
4	Partir uma tábua de 5x10 cm	200 kg
5	Arrombar uma porta de ferro	325 kg
6	Lançar uma motocicleta	400 kg
7	Virar um carro pequeno	450 kg
8	Quebrar um cano de chumbo de 3 pol	500 kg
9	Socar através de uma parede de concreto	600 kg
10	Rasgar um tambor de metal	750 kg
11	Socar através de uma lâmina de metal de 3 cm	1000 kg
12	Quebrar um poste de luz de metal	1500 kg
13	Arremessar um carro	2000 kg
14	Arremessar um furgão	2500 kg
15	Arremessar um caminhão	3000 kg

Em ações nas quais a força bruta é tudo que importa, normalmente a Força de um personagem é usada sozinha, sem uma Habilidade. Este sistema funciona da mesma forma que os sucessos automáticos. Se a Força de um personagem igualar ou exceder a dificuldade do feito que ele está tentando, ele o realizará automaticamente. Apenas será preciso realizar um teste se a dificuldade for maior que sua Parada de Dados.

Porém, quando o personagem fizer o teste, será baseado em Força de Vontade, não em Força. Trata-se de um teste simples, de modo que o personagem tem apenas uma chance de tentá-lo. A dificuldade quase sempre é nove, embora possa variar de acordo com as condições da superfície, a manejabilidade do objeto sendo erguido, e a vontade do Narrador. Cada sucesso eleva a Força efetiva do personagem em um nível na tabela a seguir (até um máximo de cinco). Portanto, se um personagem possuir Força 4, mas quiser virar um carro, precisará de três sucessos em Força de Vontade para fazer isso.

Saltar

Saltar requer teste de Força, ou um teste de Força + Esportes se for um salto horizontal e se o personagem precisar correr para obter um impulso decente. A dificuldade para um salto quase sempre é três (a não ser que as condições climáticas estejam severas ou que o espaço de aterrissagem seja estreito.) O Narrador calcula quantos sucessos serão precisos para o salto.

Não existem sucessos parciais em salto: ou o jogador é bem-sucedido num teste ou ele cai.

Caso seja necessário, use a tabela abaixo. O número de sucessos requerido baseia-se no número de metros que precisam ser vencidos e se o personagem está pulando horizontal ou verticalmente (veja a tabela abaixo).

Tipo de salto	Metros por sucesso				
	Hominídeo	Glabro	Crinos	Hispo	Lupino
Vertical (para cima)	0,6	0,9	1,2	1,5	1,2
Horizontal	1,2	1,2	1,5	1,8	2,1

Corrida a Longa Distância

Os lobos são conhecidos por seu vigor e sua habilidade em correr durante longos períodos de tempo sem paradas para descanso. Os lobisomens também são capazes de correr durante dias. Os Garou correm de forma lenta e ritmada, mas ainda assim alcançam distâncias fenomenais.

Os lobisomens são capazes de correr a uma velocidade de aproximadamente 5 km/h durante um número de horas igual ao seu Vigor sem precisar fazer um teste. Isto considera que eles se encontram na forma Lupina, a única na qual podem fazer Corridas Longas. Depois disso, precisam começar a testar Vigor + Esportes (dificuldade 4) a cada hora. Se fracassarem, sofrerão um Nível de Vitalidade de danos agravados devido ao esforço exercido pelos seus músculos e sistema respiratório; a dificuldade do teste da hora seguinte é aumentada em um. Se um Garou fracassar em dois testes consecutivos e quiser continuar correndo, ele precisa gastar um ponto de

Fúria ou um ponto de Força de Vontade.

Pode-se gastar Fúria nestas situações, porque os Garou que acham que estão parecendo fracos aos olhos de seus colegas de matilha estão sob estresse. Mesmo assim, as dificuldades dessa Corrida Longa do Garou são aumentadas em dois até que ele possa descansar.

Durante uma Corrida Longa, é improvável que os lobisomens parem por causa dos companheiros que não suportarem o esforço. Apenas os fortes sobrevivem, e a Corrida Longa é uma forma dos lobisomens segregarem os fracos de sua raça.

Perseguição

Este sistema simples é usado quando um personagem tenta alcançar outro. Um oponente começa com um determinado número de sucessos. Este número é indicado pelo Narrador (o método preferido) ou fazendo o personagem perseguido testar Destreza + Esportes (dificuldade 6) para cada turno de dianteira sobre o perseguidor e acrescentar o número de sucessos alcançados. Este número de sucessos precisa ser acumulado pelo outro personagem antes que ele seja alcançado. Depois que ele tiver sido alcançado, poderá tentar engalfinhar-se com a pessoa perseguida (veja as regras de Combate). O perseguidor, por sua vez, poderá preferir chegar apenas a uma boa distância de tiro do perseguido para poder disparar contra ele.

Reparos

Consertar alguma coisa nem sempre é tão fácil quanto levá-la para a oficina. De vez em quando você mesmo precisa fazer o reparo. Quando um personagem quiser consertar algum tipo de aparelho mecânico, ele terá de testar Destreza + Reparos. A dificuldade é determinada pela complexidade da tarefa (veja a tabela). Antes do trabalho poder ser considerado completo, é preciso acumular um certo número de sucessos, normalmente entre dois e 20. Cada teste significa que foi gasta uma certa quantidade de tempo — sejam quais forem as exigências da história. Uma falha crítica indica que o aparelho foi danificado na tentativa de consertá-lo.

Este sistema pode ser divertido para usar durante combate, como quando um personagem estiver tentando dar a partida no carro, enquanto os outros tentam retardar um esquadrão de fomores da Pentex.

Trabalho	Dificuldade	# de sucessos
Conserto mecânico simples	4	3
Soldagem	5	2
Defeito eletrônico	5	5
Colocação de peça nova	6	10
Conserto de carro em macaco hidráulico	6	5
Conserto de carro difícil	7	10
Revisão do sistema	8	20
Falha técnica	9	2

Sombra

De vez em quando um personagem terá de perseguir alguém. Para que a perseguição dê bons resultados, precisará ser realizada da forma mais discreta possível. É onde entra a Sombra — mantenha-se informado de onde o indivíduo se encontra e certifique-se de que ele não perceba que está sendo seguido. A perseguição pode ser realizada a pé ou em veículo. Se outra pessoa, como um motorista de taxi, estiver dirigindo, o personagem poderá fazer testes — “desculpe, mas não consigo lembrar do endereço — você terá de seguir as minhas instruções. Vire à direita na próxima esquina. Não, espere, à esquerda!”

O personagem que estiver tentando ser o Sombra precisa testar Percepção + Investigação (ou talvez Manha). A dificuldade costuma ser seis (embora possa variar entre cinco e nove dependendo da densidade das multidões, das velocidades relativas dos veículos e das condições climáticas). Cada sucesso indica que o personagem foi seguido durante um turno. Um determinado número de sucessos é requerido para seguir o indivíduo durante todo o percurso até o seu destino. Um fracasso indica que o Sombra perdeu temporariamente a pista, mas pode tentar novamente no turno seguinte. Se ele obtiver um segundo fracasso, terá perdido o indivíduo completamente e a caçada terá chegado ao fim (a não ser que ele pense numa nova estratégia). Uma falha crítica indica que o personagem não apenas perdeu completamente o indivíduo, como também está tão envolvido na perseguição invisível que arranhou problemas — uma gangue tenta assaltá-lo, ele cai num bueiro aberto, ou sofre um acidente de carro.

Embora o teste de Percepção seja o aspecto mais importante da perseguição invisível, é preciso também fazer um teste de Furtividade, para ver se o objetivo percebe que está sendo seguido; a cada turno que se faça um teste de Percepção será preciso testar a Furtividade. O jogador precisa testar Destreza + Furtividade (ou testar Destreza + Condução se o personagem estiver num veículo). A dificuldade é a Percepção + Prontidão do indivíduo, mas pode ser modificada por +/- 3, dependendo das circunstâncias (ruas vazias ou multidões densas, por exemplo). Um único sucesso indica que o Sombra não foi detectado, e cada sucesso adicional dificulta para o perseguido perceber a presença do Sombra, mesmo que ele esteja tentando descobrir se o seguem. Um fracasso indica que o perseguido fica desconfiado e começa a olhar dissimuladamente por sobre o ombro (e pode fazer seus próprios testes de Percepção; veja adiante). Uma falha crítica indica que o Sombra revela completamente a sua presença, e o perseguido agora *sabe* que o estão seguindo.

Se o perseguido for alertado de alguma forma (pelo fracasso do Sombra no teste de Percepção + Investigação acima), ou simplesmente tentar ver se está sendo seguido (talvez por hábito), deverá fazer um teste de Percepção + Investigação (ou Manha). A dificuldade é a Furtividade + 5 do Sombra. Cada sucesso neste teste indica um nível mais alto de suspeita. Os sucessos podem ser acumulados de turno para turno; consulte a tabela abaixo para ver o quão alerta o indivíduo está do fato de que o perseguem. Um fracasso significa que nada incomum é visto e que o valor de suspeita do indivíduo vai a zero. Uma falha crítica indica que ele se convence de que não o perseguem, e

dessa forma não olha mais para trás.

Sucessos	Suspeita
1	Pressentimento
2	Suspeita
3	Quase certeza
4	Certeza absoluta
5	O sombra foi localizado.

Sistema de parceria: Dois ou mais personagens podem compartilhar responsabilidades de perseguição invisível alternando turnos. Contudo, eles precisam antes ter trabalhado/treinado juntos nesta técnica, ou as dificuldades de todos os testes para o par aumentam em um. Um jogador realiza a perseguição por um turno ou mais, e em seguida cede a vez ao parceiro sempre que este fizer um sinal. Se o par se mantiver revezando, o perseguido não poderá acumular sucessos por muito tempo, o que lhe dificulta muito localizar os Sombras.

Rastejar

Quando um personagem tentar esconder-se nas sombras ou rastejar até um guarda, ele terá de testar Destreza + Furtividade. A dificuldade é a Percepção + Prontidão do guarda. Pode ser considerado “guarda” qualquer indivíduo que esteja de vigia ou procurando por intrusos.

O personagem precisa acumular uma determinada quantidade de sucessos para conseguir chegar aonde quer. Um teste de Percepção + Furtividade pode ser feito se o jogador quiser descobrir de quantos sucessos irá precisar; a dificuldade costuma ser 7. Qualquer fracasso indica detecção.

Dirigir Ousadamente

Este sistema é usado para determinar o resultado de quase todo tipo de perseguição ou manobra automobilística. Os testes de perseguição não são realizados apenas para determinar o quão rápido um motorista dirige, mas também para decidir se ele permanece ou não na pista. Cada veículo é classificado com um limite de segurança para velocidade, assim como um nível de manobrabilidade. Um veículo nem sempre é tão rápido quanto outro ou tão manobrável, de modo que os detalhes da perseguição costumam depender do tipo do veículo (veja tabela adiante).

Um personagem pode realizar manobras especiais para alcançar ou escapar de outro veículo, como ao dobrar uma esquina estreita, dar um volta de 180°, ou posicionar o carro de modo a obstruir uma rua. Essencialmente, um personagem faz uma manobra especial e o outro per-

sonagem deve copiar essa manobra obtendo um resultado igual ou aproximado.

Veículo	Velocidade	Velocidade	Manobra
	Segura (km/h)	Máxima (km/h)	
Caminhão de seis rodas	100	140	3
Ônibus	100	160	3
18 rodas	110	180	4
Sedã	110	190	5
Mini furgão	110	190	6
Compacto	110	210	6
Esportivo compacto	160	230	7
Cupê esportivo	180	240	8
Carro esporte	210	270	9
Carro de fórmula um	230	380	10

O jogador precisa testar Destreza (ou talvez Percepção) + Condução. Contudo, o número máximo de dados que pode ser obtido é o nível de Manobrabilidade do veículo. A dificuldade da manobra e a velocidade do carro determinam a difi-

culdade. Você deve conceder a cada manobra uma dificuldade básica entre 2 e 7, e em seguida designar uma velocidade na qual ela pode ser completada nessa dificuldade. Esta costuma ser a Velocidade Segura, que pode ser bem menor, dependendo do quão complicada ou fechada for a manobra. A dificuldade aumenta 1 um para cada 20 km/h que o veículo exceder a Velocidade Segura enquanto estiver executando a manobra. O motorista decide a velocidade na qual o seu veículo executa a manobra, embora ele nem sempre será capaz de desacelerar o bastante para evitar uma batida ou uma colisão.

As Muitas Formas

Os Garou podem alternar-se entre cinco formas, variando da Hominídea (humano puro) até a Lupina (lobo puro). Cada forma apresenta suas vantagens e desvantagens. A mudança de uma forma para outra requer um teste de Vigor + Impulso Primitivo. A dificuldade depende da forma desejada (veja abaixo).

Contudo, um Garou não pode passar da forma Hominídea para a Lupina em uma ação. Para mudar de homem para lobo é necessário assumir todas as formas intermediárias. Mudar para a forma de-

sejada em um turno requer que o personagem obtenha um número de sucessos igual ao número de formas intermediárias, mais sua forma final, mais um (número de formas + 1). Se o personagem obtiver menos sucessos que o requerido, ele assume qualquer das formas intermediárias indicadas pelos dados. Se ele não obtiver nenhum sucesso, simplesmente não muda de forma.

Exemplo: Esmaga-ossos está na forma Hominídea, mas ele quer assumir Crinos para combater. Portanto, precisa de três sucessos: um para Glabro, um para Crinos (a forma que deseja assumir), e um para o modificador constante. Se ele quisesse passar direto para Lupino, precisaria de 5 sucessos. Se quisesse passar para Glabro, precisaria de 2.

Como alternativa, o personagem pode decidir gastar um ponto de Fúria. Se fizer isso, a mudança é automática e instantânea, não importa quantas formas precisem ser “atravessadas”. As roupas vestidas no momento da transformação são reduzidas a farrapos, a não ser que tenham sido dedicadas ao Garou (veja *Ritual da Dedicação*

do Talismã), caso no qual elas passam a integrar a nova forma.

Hominídeo: O Humano

Ajustes Estatísticos: Nenhum

Dificuldade de Mudança: 6

Descrição da Mudança: Este é o estado normal da maioria dos personagens que queira interagir com a sociedade humana. Esta é, sob todos os aspectos, idêntica à humana. A forma Hominídea não regenera danos, mas pode carregar objetos de prata sem que lhe sejam prejudiciais.

Glabro: O Quase Homem

Ajustes Estatísticos: Força +2, Vigor +2, Manipulação -1, Aparência -1

Dificuldade de Mudança: 7

Descrição da Mudança: O Glabro é relativamente humanóide, mas as diferenças são aparentes. O Garou adquire entre 100% a 200% de peso corporal (nem um grama de gordura) e cerca de 15 centímetros de altura. O corpo se torna extremamente musculoso, mais que o de um campeão de fisiculturismo, embora o rosto assumia uma aparência enrugada e car-

rancuda. Os pêlos do corpo são abundantes nesta forma, e as unhas e os dentes, mais longos. Embora o personagem possa passar por humano sob uma iluminação difusa, a forma Glabro definitivamente será lembrada como estranha e assustadora. Os Garou mais jovens costumam conferir à Glabro o apelido de “Sr. Hyde”.

Interpretação: A forma Glabro não é tão movida por desejo por sangue quanto a Crinos, podendo interagir com a sociedade de uma forma muito rude. A comunicação em linguagem humana é possível, mas o Glabro geralmente não fala mais que uma ou duas frases por vez, sendo estas normalmente acompanhadas por um rugido gutural. Contudo, a língua Garou pode ser falada razoavelmente bem.

Crinos: o Homem-Lobo

Ajustes Estatísticos: Força +4, Vigor +3, Destreza +1, Manipulação -3, Aparência 0

Dificuldade de Mudança: 6

Descrição da Mudança: O Garou adquirir um adicional de

50% em altura (sim, um homem de 1,80m se torna um Crinos de 2,80m!) e mais um adicional de 100% a 200% em peso. O corpo fica coberto de pêlos, e a cabeça assume uma aparência canina. As presas e as garras são bem aparentes, e os braços ficam longos e semelhantes a braços de macaco, o que é adequado para correr como um quadrúpede. O acréscimo de uma cauda ajuda o Garou a manter o equilíbrio.

Interpretação: A Crinos não é uma forma adequada para gentilezas ou persuasão. É a encarnação da Fera, sendo protegida pelo Véu. Na forma Crinos, o lobisomem é capaz de proferir apenas algumas palavras humanas (como: “Faminto!” ou “Morra!”), e isso requer o gasto de um ponto de Força de Vontade. Os lobisomens nesta forma podem falar bem a língua dos Garou, e podem também falar a língua dos lobos (rosnados e uivos), embora com menos domínio que na forma Lupina.

Hispo: O Quase Lobo

Ajustes Estatísticos: Força +3, Vigor +3, Destreza +2, Manipulação -3

Dificuldade de Mudança: 7

Descrição da Mudança: O Hispo é uma fera grande, bruta e lupina que se assemelha ao lobo pré-histórico. A cabeça e as mandíbulas são grandes; a mordida de um Hispo causa um dado adicional de dano. Em casos de emergência o Hispo pode ficar em pé sobre as patas traseiras, mas, na maior parte do tempo, ele permanece sobre as quatro. Ele pesa quase tanto quanto o Crinos, mas suas patas lupinas permitem que ele corra a um e meio da velocidade normal. As dificuldades dos testes de percepção nesta forma são reduzidas em um, mas o Hispo não possui mão e não pode segurar objetos, a não ser com as mandíbulas.

Interpretação: Movido a energia — o Garou na forma Hispo é uma máquina de matar. Para se comunicar em linguagem humana quando nesta forma é preciso gastar um ponto de Força de Vontade, mas um Hispo pode falar a língua Garou e se comunicar com os lobos sem grandes dificuldades.

Lupino: Lobo

Ajustes Estatísticos: Força +1, Vigor +2, Destreza +2, Manipulação -3

Dificuldade de Mudança: 6

Descrição da Mudança: A mudança de Hispo para Lupino consiste

principalmente de perda de peso. Os dentes ficam menores e menos protuberantes. As garras também não são tão grandes. Portanto, o Lupino não pode causar ferimentos agravados com sua garras. A mordida de um Lupino, porém, ainda causa ferimentos agravados. Os Lupinos podem correr ao dobro da velocidade humana. Os seus sentidos são extraordinariamente aguçados; as dificuldades de todos os testes de Percepção feitos nesta forma são reduzidas em dois, e os Lupinos podem testar Percepção + Impulso Primitivo (dificuldade 6) para desempenhar muitos feitos sensoriais impossíveis aos humanos: visão na escuridão quase absoluta, audição e olfato excepcionais, etc. Como o Hispo, os Lupinos não possuem mãos.

Interpretação: De todas as formas dos Garou, os Lupinos são os mais dirigidos pelo instinto. Na maioria das vezes, o Lupino fugirá ao invés de travar um combate. Os Lupinos evitam habitats humanos. Eles são incapazes de falar com os humanos; contudo, podem conversar facilmente com os lobos e podem falar a língua Garou em um determinado grau.

Atenção: Sempre que um Garou estiver tentando assustar ou surpreender alguém, os modificadores de Manipulação para as várias formas não se aplicam. Para esta atividade, o Garou possui apenas seu Atributo Manipulação pleno (veja *Intimidação*, adiante).

Transformações Parciais

Certos Garou possuem tamanho controle sobre suas habilidades de metamorfose que podem transformar partes de seus corpos. Por exemplo, um Garou na forma Hominídea pode transformar uma mão numa pata, ou mudar duas orelhas em orelhas de lobo para aguçar a audição. Um Garou forma Hispo pode mudar suas patas dianteiras em mãos. Quaisquer transformações parciais requerem o dispêndio de um ponto de Força de Vontade e um teste de Destreza + Impulso Primitivo (dificuldade 9).

Ações Sociais

Esses sistemas envolvem interação social entre pessoas. Eles quase sempre requerem testes de

Carisma, Manipulação ou Aparência. Frequentemente, o mais aconselhável é que essas regras não sejam usadas, com o sucesso ou o fracasso de um determinado empreendimento social sendo resolvido mediante interpretação.

Atração Animal

Os Garou podem ser muito atraentes aos seres humanos, de uma forma perigosa. Eles também podem ser muito ameaçadores — a reação que provocam costuma ser uma ou outra, sem muito espaço para o meio-termo.

Através do uso de seu magnetismo animal, o Garou tenta sobrepujar as defesas emocionais do humano. Isto não pode ser tentado se o personagem antes tiver induzido Delírio no humano.

Esta atração não deve ser confundida com sedução. O Garou não tenta excitar o humano-alvo. Ele procura atizar as paixões primitivas do humano, libertar-lhe a fera primitiva e atrelá-la à sua própria por algum tempo. Porém, nem todo mundo se sente bem ao entrar em contato com a Fera, o que pode fazer com que o resultado desta técnica se volte contra o Garou.

A Atração Animal é um teste de ação prolongada e resistida. O Garou testa Carisma + Impulso Primitivo (a dificuldade é a própria Fúria do Garou). O número de sucessos necessários neste teste é igual à Força de Vontade do alvo. Um fracasso indica que o alvo não se sente bem na presença do personagem, não gostando de ficar perto dele. Um teste que resulte numa falha crítica significa que o alvo recebe um olhar direto da Fera, estando agora sob os efeitos do Delírio. Em cada um dos casos, é provável que o alvo peça por ajuda ou ponha o personagem em perigo.

Quanto mais sucessos forem obtidos pelo personagem mais o humano será atraído por ele. Desta forma, o Garou pode acasalar-se com humanos sem precisar recorrer a sutis truques sociais.

Credibilidade

Esta regra é usada quando um personagem tenta convencer outra pessoa de que ele está dizendo a verdade: por exemplo, quando ele tenta persuadir um júri de que não está mentindo ou tenta convencer um policial de sua identidade. O jogador precisa fazer um teste de Inteligência + Lábia. A dificuldade é a Inteligência + Lábia do outro indivíduo. Abaixo a dificuldade em um a três pontos se o personagem estiver dizendo a verdade (isso faz diferença). Cada sucesso indica um nível mais alto de credibilidade. Cinco sucessos indicam que o indivíduo está completamente convencido. Um fracasso indica descrença, e um a

falha crítica indica que o personagem foi pego numa mentira (ou que o outro indivíduo acha que o pegou numa mentira).

Defrontação

É um lugar-comum da ficção heróica: o mocinho e o bandido fitam os olhos um do outro, o suor correndo por suas testas, e então... um deles se afasta. Em **Lobisomem**, uma defrontação é o ato de desencorajar o inimigo. O sistema é simples: cada oponente testa Fúria, ou Carisma + Intimidação (o que for mais alto; veja adiante); a dificuldade é a Força de Vontade do oponente. Vence aquele que acumular primeiro uma quantidade de sucessos igual ao Raciocínio + 5 do oponente, desta forma forçando-o a olhar para outro lado. Um personagem pode despendar um ponto de Força de Vontade por turno de modo a evitar isto e continuar olhando, mas ele acabará ficando sem Força de Vontade.

Se dois Garou de Postos diferentes se defrontarem, a dificuldade para o Garou de Posto mais baixo é aumentada em um para cada dois Postos que seu oponente possuir acima dele. Os lobisomens que perdem uma defrontação para um humano têm sempre sua Glória reduzida em um ponto, caso outros Garou tenham presenciado a derrota. Um Garou que perca uma defrontação para um humano jamais poderá se

redimir diante de seus pares. Um humano que perca uma defrontação para um Garou sempre fugirá, a não ser que gaste um ponto de Força de Vontade.

Um Garou cuja Fúria exceda sua Parada de Dados de Carisma + Intimidação precisa usar sua Fúria para fazer o teste. A desvantagem é que ele não quer obter sucessos demais imediatamente; mais de três sucessos farão com que ele seja tomado pelo frenesi! Devido a este perigo, os Garou raramente travam defrontações entre si; é simplesmente perigoso demais ser tão frívolo com a própria Fúria. Quando dois Garou se defrontam, isso normalmente é sinal de que estão para se enfrentar num combate mano a mano — até a morte.

Tagarelice

Esta regra descreve uma forma de confundir um indivíduo a ponto de deixá-lo submisso. O jogador precisa decidir Manipulação + Lábia, embora ocasionalmente se use Carisma ou Aparência, assim como Representação. A dificuldade é o Raciocínio do alvo + 5. Os sucessos indicam que o alvo se confundiu.

O alvo pode fazer todos os testes que quiser; contudo, a Tagarelice deverá confundi-lo em algum momento para fazê-lo desempenhar a ação apropriada. O fracasso indica que a tentativa não convenceu, e o alvo pode tentar tomar alguma atitude em sua defesa — uma tentativa de se explicar, ou talvez até mesmo de tentar retribuir a Tagarelice. Esta tentativa de responder alguma coisa continua até que o alvo fracasse ou cometa uma falha crítica. Uma falha crítica indica que o alvo não fica confuso, apenas zangado. A Tagarelice tentada pelo personagem nunca mais será eficaz no mesmo alvo.

Pode ser preciso repetir testes para confundir o alvo. Como Narrador você precisa conduzir as tentativas de Tagarelice de uma forma que seja consistente com o clima de seu jogo. Elas podem ser tão brincalhonas ou mortalmente sérias quanto for necessário.

Interrogatório

A prática de interrogatório pode ocorrer sob várias circunstâncias. É uma forma de questionar, não de torturar, embora certamente se aplique técnicas de intimidação. Pode-se usar tortura, mas você terá de desenvolver as suas próprias regras se quiser incluí-la em sua crônica.

O personagem testa Manipulação + Intimidação; a dificuldade é a Força de Vontade da vítima. O número de sucessos indica a quantidade de informação obtida (veja a tabela seguinte). Um fracasso indica que o personagem não aprende nada de valor. Um Falha Crítica indica que o indivíduo não diz nada ao personagem, e jamais lhe dirá nada — ou pior ainda, o alvo mente. Por esta razão costuma ser útil que o Narrador faça o teste pelo jogador.

Sucessos	Interrogação
1	Apenas alguns boatos
2	Alguns fatos relevantes
3	Muita informação interessante
4	O indivíduo fala sem parar
5	Tudo de importante é descoberto

Intimidação

A maioria das diferentes formas dos Garou cria problemas durante a interação social. Esses problemas são representados por modificadores negativos para o Atributo Manipulação. Contudo, há uma exceção: o rosnado furioso da fera. Um Garou não sofre o modificador Manipulação quando tenta assustar seus inimigos. Sempre que deixar escapar um uivo, assumir uma pose assustadora ou revelar dentes incisivos afiados num sorriso maligno, o personagem pode usar seu Atributo Manipulação pleno no teste.

O efeito da tentativa de intimidação por parte do Garou cabe ao Narrador, embora as instruções que se seguem possam ser úteis. Testa-se Manipulação + Intimidação; a dificuldade varia entre 5 e 9, dependendo das circunstâncias (mais baixo numa região selvagem à noite, maior nas ruas luminosas de Paris). O Narrador pode acrescentar ou subtrair dados de acordo com a ação e a forma do Garou (um Crinos é mais intimidador que um Hominídeo). Um Garou que tenha acabado de fazer um fomor em pedaços poderia ganhar dois dados para usar em seu teste, quando tentar assustar os colegas do falecido fomor, enquanto um Garou que acaba de tropeçar e cair de cara no chão poderia perder três dados no teste. Uma falha crítica neste teste pode fazer o Garou parecer tremendamente bobo. Além disso, seus inimigos poderão encontrar nele uma fraqueza que possam explorar.

Quando um humano vê um Garou na forma Crinos, o Delírio afeta sua reação. Os testes de Intimidação podem aumentar o efeito, a critério do

Narrador.

Oratória

Você poderá usar este sistema se um jogador pretender que seu personagem faça um discurso, mas não quiser realmente recitá-lo. Peça-lhe para descrever o que o seu personagem fala, e talvez dizer uma frase memorável que ele use — isso pode até mesmo fazer com que ele interprete. A oratória sempre é difícil de representar, portanto não obrigue seus jogadores a essa interpretação; simplesmente use estas regras.

O jogador testa Carisma + Liderança. A dificuldade depende do humor da platéia, de sua disposição em ouvir o que o orador tem a dizer, e de sua tendência a atirar tomates e ovos podres. Normalmente a dificuldade é sete. Se o orador tiver algum tipo de reputação, você pode querer ajustar a dificuldade de acordo com ela. O número de sucessos indica o quão impressionada a platéia fica (veja a tabela a seguir). É um teste simples, de modo que o jogador tem direito a apenas uma tentativa. Um fracasso indica que a platéia ignora o personagem. Uma falha crítica indica que o personagem vai ser linchado, ou, se esse tipo de atitude não for comum a esse público, ser simplesmente vaiado.

Sucessos Reação da platéia

- 1 Eles ouvem, mas não ficam empolgados
- 2 O personagem convenceu-os de alguma coisa.
- 3 A platéia é conquistada
- 4 A platéia fica completamente hipnotizada
- 5 A platéia está na palma da mão do personagem.

Se o discurso for vital para a história, o jogador pode fazer vários testes. Se você quiser gastar algum tempo nele, pode transformá-la numa ação prolongada, alternando cada teste com a interpretação. O personagem pode gastar quantos turnos quiser na palestra, mas depois do terceiro turno a dificuldade aumenta em um a cada turno. São necessários mais que que cinco sucessos para conquistar completamente a platéia.

Atuação

Este sistema é usado sempre que um personagem praticar algum tipo de atuação, seja comédia, música, representação ou narração de histórias. Pode se dar num teatro ou num clube noturno, podendo ser formal ou informal.

O jogador precisa fazer um teste de "Atributo + Habilidade Apropriados". A combinação poderia ser Raciocínio/Inteligência/Carisma/Destreza + Música/Representação/Liderança — você decide qual, dependendo do tipo de desempenho. A dificuldade baseia-se no grau de receptividade da platéia. Um fracasso indica uma atuação sem brilho, condenada a ser esquecida imediatamente. Uma falha crítica indica uma atuação desastrosa, que não pode ser concluída — o instrumento quebra ou o personagem é expulso do palco sob vaias.

O número de sucessos indica o quanto a platéia está comovida (veja a tabela). Esses sucessos determinam o mérito artístico ou a verossimilhança técnica da peça.

Sucessos	Sua Atuação	Reação
1	Medíocre	Aplaudido por educação
2	Média	Aprovação
3	Boa	Apreciação genuína
4	Superior	Aplauso vigoroso
5	Excepcional	Reação extasiada
6	Soberba	Sensação imediata
7	Brilhante	Milagre, <i>Magnum opus</i>

Sedução

A sedução é um método não-natural de se obter intimidade com outra pessoa, porque cada etapa é cuidadosamente planejada e não se compartilham sentimentos reais (eles são fingidos). Uma sedução ocorre em etapas, e a não ser que a pessoa seja bem sucedida em cada uma delas sucessivamente, todo processo fracassará. Estas regras foram projetadas para reproduzir as atividades de uma pessoa dominante sobre um indivíduo submisso. Se as emoções e os motivos forem verdadeiros, então você deve ignorar este sistema e interpretar a situação.

Cantada inicial: O personagem testa Aparência + Lábios. A dificuldade é o Raciocínio + 3 do indivíduo (o jogador obtém de 1 a 3 dados de bônus se a cantada for boa, e perde de 1 a 3 se a cantada for ruim). Cada sucesso adicional acrescenta um dado extra ao teste na etapa seguinte.

Troca de charme: O jogador testa Raciocínio + Lábios. A dificuldade é a Inteligência + 3 do indivíduo. Novamente concede-se bônus e penalidades para a interpretação. Cada sucesso adicional acrescenta um dado extra no teste da etapa

seguinte.

Bate-papo: O jogador faz um teste de Carisma + Empatia. A dificuldade é a Percepção do objetivo + 3. Nesta etapa também se aplicam modificadores.

Intimidades: Neste ponto, o casal pode passar para um local privado e se tornarem fisicamente íntimos. Não se requer nenhum teste (salvo um possível teste de Fúria se a excitação deixar o Garou ardoroso demais...)

Ações Mentais

As regras a seguir lidam com o uso da mente e dos Atributos Mentais. Elas são empregadas em situações nas quais o drama é causado não tanto pela ação quanto pela tensão psicológica.

Interpretação de Sonhos

Os sonhos dos Garou costumam conter informações importantes. Infelizmente, este conhecimento costuma ser encoberto por simbolismos misteriosos e referências obscuras. Isto pode dificultar muito para um Garou decifrar seus sonhos.

O jogador de um Garou que decida descobrir os significados mais profundos de seus sonhos precisa testar Percepção + Enigmas. Como a interpretação de sonhos costuma depender do conhecimento místico do indivíduo, o jogador pode usar num teste um número máximo de dados igual ao nível de Gnose do personagem. O Narrador decide a dificuldade deste teste, tendo como base a obscuridade do sonho e sua importância para o personagem. Quanto mais importante for a informação contida num sonho, mais ela será oculta, e portanto mais difícil será o teste. Nem todos os sonhos contêm informações escondidas, mas deixe os jogadores testarem do mesmo jeito, para mantê-los sempre em dúvida.

Os sonhos devem ser coisas misteriosas, ricas em simbolismos bizarros e mitos pessoais. Os Narradores não devem poupar esforços ao planejar sonhos importantes. Os jogadores apreciarão isso.

Ocasionalmente, um Narrador pode decidir que um sonho recorrente assombre um determinado personagem. Se isto for desejado, a Interpretação de Sonhos pode tornar-se uma ação prolongada. O Narrador decide a dificuldade da tarefa e o número de sucessos necessários para desvelar os significados ocultos em um sonho recorrente. Este tipo de sonho se aplica melhor aos Theurges, podendo ser considerado uma orientação de Gaia, que ajudará os personagens a encontrarem seu caminho.

Falsificação

Este sistema possibilita ao personagem forjar documentos. Requer-se dois testes: um para saber quais tipos de formulários e assinaturas são necessários, outro para realmente sentar e falsificar os papéis. O número de sucessos obtidos no primeiro teste determina quantos dados o jogador poderá usar no segundo. É muito difícil falsificar documentos com sucesso. Você, como Narrador, pode querer fazer o segundo teste em segredo, para que o jogador não tenha uma noção exata de qual foi a qualidade da falsificação.

O primeiro teste é feito usando Inteligência + Burocracia (em alguns casos a Linguística é necessária). A dificuldade se baseia na complexidade do documento submetido à falsificação (média de 6). Um fracasso significa que não se conhece o suficiente sobre a natureza desses papéis, sendo necessário

pesquisar um pouco. Outro teste pode ser feito após um período de horas ou de dias. Uma falha crítica indica que o personagem não tem nenhuma idéia do que está fazendo, e não pode tentar realizar o teste de novo se não forem encontradas algumas informações novas.

O segundo teste é feito usando Destreza + Burocracia. A dificuldade varia, mas costuma ser seis. Cada sucesso indica que foi obtido um nível mais elevado de falsificação. Um fracasso determina que a papelada não é de todo convincente — foi muito difícil para o personagem e ele não pode tentar de novo. Uma falha crítica indica que algum erro fatal foi cometido, erro este que será identificado imediatamente por qualquer oficial a quem os papéis sejam mostrados.

Sucessos	Resultados
1	Convincente a uma olhada casual
2	Poderia enganar quem nunca viu um material autêntico
3	Enganaria a maioria, mas não aqueles familiarizados com um material autêntico
4	Seria preciso um especialista para indenficar que o material é falsificado.
5	Uma falsificação perfeita: ninguém diria que é falso.

Ludismo

Esta é uma forma de proposição e resolução de enigmas e charadas na qual os competidores fazem perguntas uns aos outros ou participam de um jogo mental até que um dos participantes não possa responder ou continuar. Quando isto não for interpretado, deverá ser julgado mediante um teste de Raciocínio + Enigmas. (a dificuldade é a Inteligência + Enigmas do oponente, +1 para cada dois Postos que ele possuir acima do seu).

O Ludismo também pode assumir a forma de zombarias e peças, que são dirigidas contra o oponente que se encontre no âmbito da audição do outro Garou. Sai vitorioso aquele que fizer mais chacota com o outro. Quando isto não for interpretado, deve ser determinado mediante um teste de Manipulação + Expressão (a dificuldade é a Força de Vontade do oponente).

Cercar

Os lobos costumam levar suas presas ao desespero, perseguindo-as até caírem exaustas. Os Garou desenvolveram uma tática semelhante. Eles procuram deixar um inimigo mentalmente exausto, instilando nele tamanha desesperança que ele acaba por sucumbir.

Ao cercar uma pessoa, os Garou dividem-se em vários grupos de modo a sempre terem um dos seus atrás, ao lado e à frente de sua presa. O Garou que se encontre mais na retaguarda toca a presa até um Garou na liderança ou num flanco. O Garou então (de preferência) surpreende a presa, podendo decidir atacá-la. O mais comum é que o Garou simplesmente fique ainda mais assustador para o alvo (use o sistema *Defrontação*, demonstrado anteriormente), até que a presa fuja. Os Humanos que perdem uma Defrontação enquanto estão sendo cercados sempre perdem um ponto de Força de Vontade. Em seguida, o Garou que surpreendeu a presa se torna o caçador da retaguarda, e o Garou que tocou a presa passa a ser o caçador da frente ou de um flanco. Este processo é repetido até que a presa fique sem nenhuma Força

de Vontade, momento no qual ela será bem mais fácil de derrotar.

As regras para este procedimento são as seguintes: o Garou caçador e a presa testam cada um Destreza + Esportes (dificuldade 5). Se o Garou marcar mais sucessos ele toca com sucesso a presa até outro Garou. A distância entre os Garou costuma ser de aproximadamente 100 metros, de modo que o Garou perseguidor precisa obter (em média) cinco sucessos no teste para tocar a presa até o próximo lobisomem.

Caso a presa marque mais sucessos, ela dribla momentaneamente seu assaltante, podendo tentar escapar. Ambos os personagens testam Destreza + Esportes (dificuldade base 5). Contudo, o Garou precisa acrescentar à sua dificuldade base o número de sucessos pelos quais ele perdeu seu último teste. Portanto, se a presa marcar quatro sucessos a mais que o Garou perseguidor, no turno seguinte a presa tem uma dificuldade de 5, mas o Garou possui uma dificuldade de 9. Se o Garou não obtiver sucesso neste segundo teste, ele precisará recorrer à habilidade Rastrear para encontrar a presa. Caso a presa esteja a menos que um turno de distância do Garou seguinte, o Garou poderá ajudá-la também, e eles podem combinar seus sucessos.

Umas raras vezes, a presa não arredará pé e lutará, tentando derrotar ou perseguir o Garou que a surpreendeu. Caso isto ocorra, conduza um combate normal. Os Garou nunca irão desistir da presa.

Os lobisomens poderão realizar o cerco em qualquer de suas formas quadrúpedes, contanto que a forma escolhida seja adequada a este tipo de trabalho. Os Garou de algumas tribos (Cria de Fenris, Senhores das Sombras, Garras Vermelhas) usam a tática de cercar quando raptam um de seus jovens de sua família de lobos ou humanos. Eles separam o personagem do resto de sua matilha ou de sua família, e em seguida caçam-no até exauri-lo completamente de suas forças. Longe de seu meio ambiente e exausto, o personagem pode ser transportado mais facilmente para a sua tribo, onde ele pode iniciar um processo de adaptação à nova vida.

Caçada

Os Garou precisam comer, e nem sempre têm dinheiro para comprar uns bifes no supermercado. É mais comum que cacem sua comida. Esta é uma ação prolongada usando Percepção + Instinto Primitivo. A dificuldade depende da natureza do território de caçada (naturalmente, é mais fácil encontrar comida numa reserva de gamos que num deserto). Os personagens podem caçar durante quatro horas numa determinada área antes que precisem deslocar-se para outro lugar. Para cada dois sucessos obtidos, o caçador encontra comida suficiente para uma refeição.

Pesquisa

Muitas vezes a pesquisa será o único meio que o personagem irá dispor para alcançar o estágio seguinte de uma história. Ele terá de investigar assuntos numa biblioteca, numa redação de jornal ou através de arquivos de computador para obter as informações necessárias. A pesquisa é uma forma excelente de deixar um personagem com um nível alto de Inteligência mostrar seu valor, e fazer uma pausa na ação veloz.

O jogador testa Inteligência + Investigação (ou um Conhecimento apropriado). A dificuldade se baseia no quanto a informação é obscura.

Dificuldade	Acessibilidade da informação
--------------------	-------------------------------------

2	Geralmente disponível
4	Amplamente documentado
6	Acessível
8	Difícil de encontrar
10	Incrivelmente bem guardado

O número de sucessos determina o quanto o personagem descobre. Um sucesso pode significar que apenas os fatos mais óbvios são descobertos, enquanto cinco sucessos determinam que a história é deslindada por inteiro. Dependendo do que o personagem estiver procurando, podem ser necessários 10 a 20 sucessos para descobrir as informações disponíveis.

O jogador pode querer continuar a pesquisa depois de obter um sucesso parcial. Contudo, o prosseguimento da pesquisa demora mais que a pesquisa inicial. A pesquisa básica costuma levar uma hora — esse é o primeiro teste. Uma pesquisa mais profunda (e um segundo teste) requer um dia inteiro. Se o jogador quiser realizar um terceiro teste, a pesquisa adicional levará uma semana; um quarto teste levará um mês, um quinto levará um ano; depois disso, use a imaginação. Portanto, é fácil perceber que alguns projetos de pesquisa podem demorar anos ou mesmo décadas para serem completados.

Procura

Este sistema de regras possibilita a um personagem procurar alguma coisa dentro de uma área fechada, como uma sala. Faça o jogador testar Percepção + Investigação; a dificuldade dependerá do nível de ocultação do objeto (geralmente é entre 7 e 10). Cada sucesso indica que mais um é encontrado. Ocasionalmente é preciso um determinado número de sucessos para descobrir um objeto escondido com inteligência. Se quiser, quando o personagem obtiver um número menor de sucessos, você pode conceder uma dica ou pista, desta forma encorajando interpretação e um pouco de resolução de enigmas. Na medida do possível, conduza o jogador através da busca passo a passo. Faça-o descrever para onde está olhando. Não o deixe ser bem sucedido se não procurar especificamente na área certa, e deixe-o ser bem sucedido automaticamente se a sua descrição for bastante detalhada.

Rastrear

Este sistema é usado para rastrear pessoas e coisas seguindo as pistas físicas que elas deixam. O jogador testa Percepção + Sobrevivência (ou Investigação, se estiver na cidade — embora raramente se deixe rastros em calçadas ou no asfalto). A dificuldade se baseia nas condições climáticas, no terreno e na idade dos rastros, mas costuma ser em torno de oito. Cada sucesso abaixa a dificuldade do teste seguinte em um.

O personagem precisa ser bem sucedido durante um determinado número de turnos. O número exato depende da extensão da trilha. Cada turno costuma durar cerca de cinco minutos. Se o personagem fracassar num dos testes, ele poderá tentar novamente; desta vez, contudo, a dificuldade será maior em um ponto. Depois que ela ultrapassar 10, o personagem perderá a pista.

Os personagens na forma Crinos, Hispo ou Lupina podem ter suas dificuldades de rastreamento reduzidas em um a três pontos, devido aos seus sentidos aguçados.

Combate

Um-dois, um-dois, sua espada mavorta

Vai-vem, vem-vai, para trás, para diante —

Cabeça fere, corta e, fera morta,

Ei-lo que volta galunfante.

— Lewis Carrol “Jaguardarte”

O combate em **Lobisomem** procura capturar o drama de um conflito violento sem amenizar sua realidade cruel. Concentra-

m o s

nossos esforços em criar um sistema à altura da dinâmica, das limitações e da violência de um combate real, embora deixando espaço para os elementos característicos acrescentados pelos lobisomens.

Existem três tipos de combate, todos os quais usam o mesmo sistema básico, mas guardam algumas pequenas diferenças entre si. São eles: Combate com Armas de Fogo, Combate com Armas Brancas e Luta Corporal.

- Um Combate com Armas de Fogo é qualquer tipo de combate armado que use armas projéteis — como Uzis e espingardas de cano serrado. Normalmente os oponentes precisam se encontrar no campo de visão um do outro para se engajarem num Combate com Armas de Fogo.

- O Combate com Armas Brancas diz respeito a lutar com armas manuais — qualquer coisa que possa ser empunhada, desde garrafas quebradas até machados de prata. Para se engajarem neste tipo de combate, os oponentes precisam se encontrar a uma distância de um ou dois metros um do outro.

- Uma Luta Corporal descreve uma batalha corpo a corpo travada com mãos nuas e garras — é um combate desarmado. Para travar uma Luta Corporal, os oponentes precisam estar a uma distância de toque um do outro.

Os testes feitos no combate determinam se um ataque é bem sucedido ou não, se o alvo se Esquivou e a quantidade de danos

sofridos pelo alvo. Quase todos os turnos de combate duram cerca de três segundos, embora eles levem um pouco mais de tempo para ser resolvidos.

Como em todas as cenas de ação, o combate começa com um teste de iniciativa. Porém, como o combate de vez em quando fica um pouco difícil, divida o turno em três estágios para facilitar o registro dos eventos — os estágios de Iniciativa, Ataque e Resolução.

Primeiro Estágio: Iniciativa

Este estágio organiza o turno. Aqui, os personagens precisam declarar suas ações. Eles podem executar várias ações diferentes — desde pular para detrás de uma parede até tentar gritar um aviso. Cada jogador precisa declarar o que o seu personagem está fazendo com todos os detalhes que o Narrador pedir. Neste ponto, todos precisam decidir se usarão alguma arma, e de que tipo ela será.

Os personagens fazem testes de Iniciativa usando Raciocínio + Prontidão (dificuldade 4, embora os Narradores possam variar isso se quiserem). O personagem com o maior número de sucessos age primeiro, e os demais executam suas ações em ordem decrescente de sucessos. Alguns personagens agirão simultaneamente porque obtiveram nos dados o mesmo número de sucessos. Aqueles que não obtiverem sucessos neste teste serão os últimos, enquanto os que sofrerem uma Falha Crítica não desempenharão nenhum tipo de ação.

Lembre-se de fazer os jogadores declararem quais ações eles querem que seus personagens desempenhem durante um turno de combate antes do Estágio de Ataque. Um personagem dividindo sua Parada de Dados também precisa declarar quantos dados devem ser transferidos para cada ação.

Qualquer coisa que um personagem queira fazer acontece durante o seu turno de ação. A única exceção a esta regra é a Esquiva, que um personagem pode desempenhar a qualquer momento, enquanto ainda tiver dados em sua Parada.

Segundo Estágio: Ataque

Se o turno de combate fosse uma refeição, o ataque seria a carne. É quando se determina o sucesso ou o fracasso de um ataque, bem como parte de seu impacto potencial sobre o alvo.

O Teste: Existem três tipos diferentes de testes de ataque; o tipo de combate determina qual deve ser usado.

- Para combate de armas de fogo, teste Destreza + Armas de Fogo
- Para Combate com Armas Brancas, teste Destreza + Armas Brancas.
- Para Luta Corporal, teste Destreza + Briga.

A arma ou ataque usado pelo personagem determina a dificuldade básica do teste. O número de dados obtidos pode ser modificado pela

dência de tiro da arma (CdT), ou pelo uso de uma mira telescópica, mas normalmente a dificuldade é modificada apenas pelas circunstâncias que envolvem o ataque. Se não forem obtidos quaisquer sucessos, o personagem terá falhado em seu ataque e nenhum dano terá sido infligido. Se ocorrer um Falha Crítica, então o ataque não apenas fracassa: algum desastre também acontece; o Narrador precisa inventar alguma coisa realmente terrível.

Esquiva

Sempre que alguém atacar o personagem, este terá a opção de Esquivar-se. De fato, um personagem pode anunciar a qualquer momento que seu personagem está usando uma ação (ou parte dela, dividindo sua Parada de Dados) para se Esquivar, simplesmente declarando “Esquiva!” antes do oponente realizar um teste de ataque. Em alguns casos não será permitido uma Esquiva, como em ambientes fechados ou em situações nas quais o personagem tenha sido pego de surpresa. O teste necessário é Destreza + Esquiva; cada sucesso subtrai um sucesso do resultado do teste do atacante.

A dificuldade para se Esquivar de ataques de Combate com Armas Brancas ou Luta Corporal é uma base seis, mais um para cada oponente depois do primeiro.

Em combates com armas de fogo a dificuldade depende da disponibilidade de um obstáculo próximo, por trás do qual um personagem pode jogar-se para evitar ser atingido. Cada sucesso remove um dos sucessos do oponente. Um personagem pode até subtrair sucessos de oponentes diferentes, embora isso signifique dividir sucessos entre eles. Depois de uma tentativa de Esquiva como essa, o personagem normalmente se protege por trás de algum tipo de obstáculo ou, pelo menos, deita-se no chão (se não for possível encontrar obstáculos ou abrigos).

Dificuldade	Terreno
2	Recuando um passo, o personagem está completamente protegido.
4	O personagem precisa vencer uma distância de mergulho para ficar absolutamente protegido (um metro).
6	O personagem precisa vencer uma distância de corrida para ficar absolutamente protegido (três metros).
7	O personagem precisa vencer uma distância de corrida para ficar parcialmente protegido (três metros).
8	O terreno plano e desprovido de obstáculos, não oferecendo nenhuma proteção (o personagem mergulha no chão)

A dificuldade para se esquivar durante Combates com Armas de Fogo é determinada pela proximidade do obstáculo.

Terceiro Estágio: Resolução

Neste estágio, os personagens determinam o dano infligido por seus ataques e o Narrador descreve o que acontece

ce no turno. É uma mistura de jogo e história: embora os dados jamais mintam, o Narrador pode interpretar o que a sorte decretou.

Danos: Cada arma ou ataque permite ao seu usuário fazer um teste com um determinado número de dados para causar danos (dificuldade 6). Cada sucesso significa que o alvo perde um Nível de Vitalidade. Além disso, cada sucesso obtido com uma arma de fogo (depois de qualquer Esquiva) acrescenta um dado a este teste de danos. Os sucessos em combates com Armas Brancas e Luta Corporal **não** acrescentam danos.

Absorção de Dano: Um alvo pode fazer um teste para ver qual a quantidade de danos ele “absorve”, devido à sua resistência natural. O alvo testa Vigor (dificuldade 6); cada sucesso reduz o dano em um.

Exceção: Em **Lobisomem**, os testes de danos e de absorção são os dois únicos que não estão sujeitos a falhas críticas.

Complicações

Diversos fatores determinam se um ataque atinge ou não seu alvo. Os combatentes sensatos buscam proteção assim que as balas começam a voar. Os outros descobrem que se engalfinhar a um adversário numa Luta Corporal nunca machuca. Os modificadores que se seguem permitem aos Narradores levarem em consideração muitas das variáveis que afetam o combate.

Complicações Gerais

- **Mudando Ações:** Se um personagem mudar suas ações declaradas depois que o turno houver começado, a dificuldade para a ação seguinte será aumentada em um.

Geralmente o Narrador só deve permitir que os personagens

Tabela de Armas de Fogo

Tipo	Dificuldade	Dano	Alcance	CdT	Pente	Ocultabilidade
Exemplo						
Revólver leve.	6	4	12	3	6	B
SW M640 (.38 Especial)						
Revólver pesado	7	6	35	2	6	C
Colt Anaconda (magnum .44)						
Pistola leve	7	4	20	4	17+1	B
Glock-17 (9mm)						
Pistola pesada	8	5	30	3	7+1	C
Sig P220 (.45 ACP)						
Fuzil	8	8	200	1	5+1	N
Remington M-700 (.30-06)						
Metralhadora de mão (pequena*)	7	4	25	3	30+1	C
Ingram Mac-10 (9mm)						
Metralhadora de mão (grande)*	6	4	50	3	32+1	I
Uzi (9 mm)						
Fuzil de assalto*	7	7	150	3	42+1	N
Steyr-Aug (5.56 mm)						
Espingarda de caça	6	8	20	1	5+1	I
Ithaca M-37 (calibre 12)						
Shotgun, Semi auto						
Fianchi Law-12 (calibre 12)	7	8	20	3	8+1	I
Besta**	7	5	20	1	1	I

Alcance: É o alcance efetivo da arma em metros. Um personagem pode disparar até o dobro do alcance indicado. Contudo, a isso se considera um tiro de alcance longo.

Cadêndia de Tiro (CdT): O número máximo de balas ou de rajadas curtas que a arma pode disparar num único turno. A CdT não se aplica aos disparos no modo automático nem ao efeito “manguera”.

Pente: O número de balas que podem ser mantidas em um pente ou no cano. O +1 indica que uma bala pode ser mantida na câmara, deixando a arma pronta para disparar.

Ocultabilidade: B = pode ser escondida num bolso; C = pode ser escondida num casaco; I = pode ser escondida num impermeável; N = não pode ser escondida numa pessoa.

* Indica que a arma pode ser ajustada para disparar rajadas curtas, para uso no modo automático e para o efeito manguera.

** Incluiu-se a besta nesta lista para os personagens que quiserem usar uma para empalar vampiros. Contudo, ao contrário das armas de fogo, a besta não acrescenta sucessos no teste de ataque para a Parada de Dados por danos. Além disso, uma besta leva cinco turnos para ser recarregada.

mudem suas ações declaradas se ocorrerem eventos que as impossibilitem. “Sim, eu sei que meu personagem ia saltar para dentro do carro, mas um fômor acaba de mandá-lo pelos ares!”

• **Imobilização:** Se um alvo estiver imobilizado (por exemplo: alguém o segura), mas ainda se debatendo, a dificuldade para o ataque será reduzida em dois. Contudo, se o alvo estiver completamente imobilizado (amarrado ou paralisado magicamente), então nenhum teste é requerido, sendo o ataque bem sucedido automaticamente.

Complicações do Combate com Armas de Fogo

• **Alcance:** Aproximar-se de seu antagonista é uma boa idéia se o personagem não se importar em levar alguns tiros. O alcance indicado na Tabela de Armas de Fogo é o alcance médio da arma; o personagem não está sujeito a nenhum modificador para atirar a essa distância. A maior distância que se pode atingir com cada arma equivale ao dobro do valor indicado, sendo que neste caso a dificuldade de acerto dos disparos fica aumentada em um. Por outro lado, os disparos feitos contra alvos a um metro do atacante são considerados à “quei-

ma-roupa”; a dificuldade de um disparo à queima-roupa é quatro.

• **Cobertura:** Os personagens inteligentes podem usar obstáculos para se protegerem contra disparos do inimigo. O obstáculo aumenta a dificuldade de um ataque, dependendo do quanto do corpo do personagem ainda

está desprotegido. Mas embora o obstáculo funcione como proteção para alguém, ele também pode dificultar

tiros de reação, e em alguns casos raros, impedir completamente qualquer tiro de reação. Por exemplo, disparar protegido por uma esquina pode aumentar a dificuldade em um, enquanto observar um tiroteio através das frestas em um muro em ruínas impedirá um personagem de retribuir os disparos.

Cobertura	Dificuldade
Deitar-se rente ao chão	+ 1
Atrás de poste	+ 2
Atrás de parede	+ 3
Apenas a cabeça exposta	+ 4

- **Movimento:** Disparar contra um alvo em movimento aumenta a dificuldade em um (ou mesmo mais), assim como disparar enquanto se move a qualquer velocidade superior à de caminhada (como ao disparar da janela de um carro em velocidade).

- **Apontar:** Caso dedique tempo para apontar, um personagem pode acrescentar seu nível de Percepção à sua Parada de Dados de Destreza + Armas de Fogo. Contudo, leva um turno para cada dado adicional, e durante este tempo a única coisa que o personagem pode fazer é apontar. Além disso o alvo não pode estar se movendo a uma velocidade maior do que a de caminhada. Não é possível apontar armas como espingar-

das e metralhadoras de mão.

Caso a arma possua mira telescópica, o personagem pode acrescentar dois dados à sua Parada além dos dados acrescentados por Percepção. O bônus da mira telescópica pode ser usado apenas uma vez por tiro — depois do +3 acrescentado ao primeiro turno (+2 para a mira telescópica e + 1 para a Percepção), o personagem continua mirando conforme descrito acima.

- **Apontando contra um Alvo:** Apontar para um ponto específico (mão da pistola, coração, etc.) aumenta a dificuldade em dois.

- **Tiros Múltiplos:** Se um personagem quiser dar mais de um tiro por turno, precisará dividir a sua Parada de Dados em duas ou mais ações. Além disso, para cada tiro adicional depois do primeiro a dificuldade aumentará em um. Obviamente, a dificuldade

dade máxima que se pode atribuir é dez. Um personagem pode disparar apenas o número de tiros permitido pela cadência de tiro da sua arma.

A penalidade é cumulativa. Portanto, a dificuldade do terceiro disparo aumenta em dois, a do quarto em três, etc.. Normalmente não é uma atitude sensata continuar disparando a esmo; cada tiro adicional implica num redutor. Usando essas regras, é permitido disparar duas ou mais rajadas curtas num único turno, embora um personagem só possa disparar em automático uma vez por turno (e precisa recarregar para fazer isso novamente).

- **Modo Automático:** A opção de disparo no modo automático é o ataque mais danoso que pode ser feito por uma arma de fogo: o atacante descarrega toda a munição do pente de uma arma durante um período de tempo muito curto. Contudo, a arma se torna um potro arisco, difícil de controlar e pior ainda de apontar.

Um personagem recebe 10 dados a mais para lançar em seu teste de ataque, aumentando assim a sua chance de acerto e de provocar dano. Porém, a dificuldade aumenta em dois, devido ao recuo.

Os disparos no automático só podem ser feitos quando uma arma estiver com mais da metade de seu pente de balas cheio. Sempre que um personagem usar a opção modo automático, gastará o pente de balas inteiro. A recarga conta como uma ação inteira e requer do personagem concentração absoluta (e toda sua Parada de Dados).

- **Rajada Curta:** A opção rajada curta é o meio termo entre os modos automático e tiro-a-tiro, possuindo algumas das vantagens e das desvantagens de ambos. Uma rajada confere ao personagem três dados adicionais em cada teste de ataque. Contudo, devido ao recuo, a dificuldade aumenta em um.

- **Efeito “Mangureira”:** Quando dispara no automático, um personagem pode decidir “pulverizar” com balas uma área ao invés de concentrar-se em apenas um oponente. Uma pulverização gasta os 10 dados extras conferidos pelo modo automático, mas o ataque possui uma dificuldade básica de cinco, aumentada em um a cada metro coberto pela pulverização, além dos outros modificadores.

O jogador divide uniformemente todos os sucessos obtidos no teste de ataque entre todos os alvos na área atacada. Contudo, se apenas um alvo se encontrar na área coberta pelo efeito “mangureira”, apenas metade dos sucessos o afetam. O jogador em seguida designa qualquer sucesso restante para o que quiser. Se o atacante obtiver menos sucessos do que hajam alvos, o jogador pode designar apenas um para um alvo até que seus sucessos tenham sido gastos. O atacante também esvazia o pente de balas.

A dificuldade de um teste de Esquiva contra um efeito “mangureira” é aumentada em dois.

Complicações do Combate com Armas de Fogo

Complicações	Dificuldade	Dados
Mudar ação	+1	—
Imobilização	-2	—
Alcance longo	+1	—
Queima-roupa	4	—
Deitar-se rente ao chão	+1	—
Atrás de poste	+2	—
Atrás de parede	+3	—
Apenas a cabeça exposta	+4	—
Movimento	+1	—
Apontar	—	+ Percepção
Mira	—	+ 2
Área específica de alvo	+2	—
Alvos múltiplos	+1/tiro extra	—
Arma automática	+3	+10
Rajada curta	+1	+ 3
Efeito “Mangureira”	5 + 1 metro	+ 10

Complicações do Combate com Armas Brancas e da Luta Corporal

- **Oponentes Múltiplos:** Caso um personagem esteja lutando contra oponentes múltiplos em combate a curta distância, as dificuldades de ataque e Esquiva desse personagem são aumentadas em um por oponente (até um máximo de 10).

- **Ataques Laterais e Pelas Costas:** A dificuldade de um ataque lateral é reduzida em um, enquanto a dificuldade de um ataque pelas costas é reduzida em dois.

Complicações do Combate com Armas Brancas

- **Aparar:** Um personagem usando uma arma branca pode decidir defender-se de um ataque, usando sua arma para aparar o golpe. Como uma esquiva, uma defesa deste tipo pode ser executada a qualquer momento, contanto que o personagem ainda tenha dados em sua Parada. Um personagem não pode aparar com uma arma pequena como uma faca, mas pode usar espada, adaga ou machado. Ele testa Destreza + Armas Brancas (dificuldade 6). Cada sucesso subtrai um do número de sucessos de ataque do oponente.

Numa aparada, uma falha crítica normalmente significa que a arma com que se apara é arrancada da mão do personagem.

Empregável por: Hominídeos, Crinos

Teste: Destreza + Combate Corporal **Dificuldade:** 6 **Dano:** nenhum **Ações:** Especial

- **Desarmar:** Esta manobra é uma tentativa de arrancar a arma da mão do oponente. O personagem testa Destreza + Briga; some um à dificuldade normal da arma. Se ao menos três sucessos forem obtidos, ele testa o dano da arma. Se ele obtiver mais sucessos que o nível de Força do oponente, o oponente é desarmado. Uma falha crítica normalmente significa que o personagem deixa cair sua própria arma.

Teste: Destreza + Armas Brancas **Dificuldade:** +1 **Dano:** Especial **Ações:** 1

Complicações da Luta Corporal

• **Mordida:** Uma mordida é um dos ataques mais básicos no jogo. Ela causa ferimentos agravados. O Garou simplesmente enterra as presas em sua caça.

Empregável por: Crinos, Lupinos

Teste: Destreza + Briga. **Dificuldade:** 5

Dano: Força + 1 **Ações:** 1

• **Bloqueio:** Um personagem pode decidir bloquear, em vez esquivar. Como uma esquivar, um bloqueio pode ser executado a qualquer momento, contanto que o personagem ain-

da tenha dados em sua Parada. Os bloqueios podem ser realizados apenas contra punhos, chutes ou armas rombudas. Uma ação de bloqueio não pode impedir o avanço de espada, arco ou bala, a não ser que o defensor possua um Dom que proporcione proteção especial (como Armadura de Luna). Teste Destreza + Briga (dificuldade 6); cada sucesso subtrai um do número de sucessos de ataque do oponente.

Empregável por: Hominídeo, Crinos

Teste: Destreza + Briga. **Dificuldade:** 6

Dano: nenhum **Ações:** Especial

Tabela de Armas Brancas

Arma	Dificuldade	Dano	Ocultabilidade
Cassetete	4	Força	B
Porrete	4	Força + 1	I
Faca	4	Força + 1	C
Florete	5	Força + 3	I
Sabre	6	Força + 4	I
Machado	7	Força + 5	N
Adaga Ritual	6	Força + 2*	J
Grande Adaga	7	Força + 4*	T

* Esta é uma arma de prata; os Garou não podem absorver este dano.

• **Encontro:** Um personagem também pode investir para frente, jogando seu peso contra o seu oponente numa tentativa de causar-lhe danos. É possível causar danos a si mesmo com este ataque, afinal os corpos não foram feitos para serem usados como aríetes. Um personagem precisa de três sucessos para desequilibrar um oponente e, a cada sucesso inferior a três, sofre um nível de dano.

Se o ataque continuar, o oponente perde o equilíbrio, e as dificuldades para o restante de suas ações durante este turno são aumentadas em dois. Além disso, se o oponente não for bem sucedido num teste Destreza + Esportes (dificuldade dos sucessos + 3), ele cai no chão. O dano básico causado pelo atacante se iguala à sua Força; cada sucesso marcado no teste de ataque acima do mínimo soma um a este valor. Se o atacante não obtiver pelo menos três sucessos, esta manobra fracassa; ele cai ao chão e é tratado como se não tivesse mais dados em sua Parada.

O personagem pode se mover a toda sua distância de corrida, mas precisa correr numa linha reta — ficar dando voltas não gera o impulso suficiente.

Empregável por: Hominídeo, Lupino

Testar: Destreza + Briga. **Dificuldade:** 7

Dano: Especial **Ações:** 1

• **Garra:** O Garou usa suas garras para rasgar a carne do oponente, provocando ferimentos agravados.

Empregável por: Crinos, Hispo (e Lupino, mas os danos não são agravados).

Testar: Destreza + Briga. **Dificuldade:** 6

Dano: Força + 2 **Ações:** 1

• **Agarrar:** Um atacante pode tentar agarrar um oponente, na tentativa de imobilizá-lo e depois esganá-lo. Se o atacante marcar mais sucessos que a Força do oponente, poderá imobilizá-lo. No turno seguinte, ele pode começar a infligir ferimentos. Qualquer personagem atingido por este atacante perde seus ataques durante o turno em andamento.

Se o atacante errar completamente (por falhar no teste Destreza + Briga), ele é nocauteado, sendo obrigado a gastar uma ação para ficar em pé.

Para se manterem agarrados durante cada turno depois do primeiro, os combatentes precisam fazer disputas de Força +

Briga. Aquele que acumular mais sucessos pode optar por imobilizar o outro. Se ambos marcarem o mesmo número de sucessos, nenhum dos dois obterá vantagem sobre o outro neste turno.

Empregável por: Hominídeos, Crinos

Teste: Destreza + Briga. **Dificuldade:** 7

Dano: Força + 1 **Ações:** 1

• **Soco:** O atacante cerra o punho e golpeia o oponente com toda sua força. O Narrador pode ajustar a dificuldade e/ou permitir dados extras se o atacante decidir o tipo de soco que pretende dar: leve, forte ou violento. O dano de um soco nunca é agravado.

Empregável por: Hominídeos, Crinos

Teste: Destreza + Briga. **Dificuldade:** 6

Dano: Força **Ações:** 1

Manobras Especiais

Nem todo personagem será capaz de desempenhar as manobras a seguir; elas precisam ser aprendidas mediante treinamento. Para cada ponto que um personagem tiver em seu Atributo Luta Corporal, ele pode escolher uma das manobras.

Exemplo: Esmaga-ossos possui Briga 3. Ele pode escolher três manobras especiais. Ele escolhe Ação Evasiva, Arrancar Pêlos e Salto Dilacerante.

Algumas das manobras a seguir requerem que o personagem gaste um ponto de Fúria para uma ação extra. Essas manobras ocorrem em ordem de iniciativa durante suas ações de Fúria, depois dos outros combatentes terem recebido suas ações regulares. (Veja *Ações Múltiplas*).

Os jogadores podem criar manobras especiais que consistem ou não desta lista, sujeitas à aprovação do Narrador. Veja as orientações

ções para *Combate Livre*, adiante.

- **Ação Evasiva:** Esta manobra consiste de saltar, rodopiar e mergulhar, numa tentativa de evitar ferimentos. Esta manobra não inflige danos, mas cada sucesso obtido subtrai um dado do número de sucessos de ataque do oponente. Esta manobra funciona como uma esquiva em todos os aspectos, exceto que o teste é baseado mais no Raciocínio que na Destreza: ele consiste não apenas em escapar do oponente, mas também fazê-lo de bobo. Porém, você não pode abortar uma ação para desempenhar uma ação evasiva; em vez disso, você simplesmente se esquiva.

Empregável por: Hominídeo, Lupino

Teste: Raciocínio + Esquiva

Dificuldade: 6

Danos: Nenhum

Ações: 1

- **Arrancar Pêlos:** O atacante investe com suas garras, rasgando a pelugem de um oponente, arrancando camada por camada do seu couro protetor. Por si só, este ataque causa uma quantidade enorme de danos, podendo acabar com as defesas do oponente. O dano é calculado normalmente, sendo agravado. Além disso, para cada dois Níveis de Vitalidade de danos obtidos (danos causados antes da absorção), o oponente perde um dado nos testes de absorção subsequentes até que ele venha a curar-se (no caso de uma armadura natural, como pelugem) ou obter uma nova armadura.

Esta manobra costuma ser usada com mais fre-

qüência como uma tática de matilha: um membro da matilha executa esta manobra, deixando o oponente menos resistente a um ataque desferido por um colega de matilha.

Empregável por: Crinos, Lupino

Teste: Destreza + Briga. **Dificuldade:** 8

Dano: Força + 1 + Especial **Ações:** 2

- **Incapacitar:** Ao afundar os dentes nos tendões da parte inferior da perna de seu oponente — e arrancá-los —, o atacante pode impossibilitar o movimento do oponente. Se este ataque for bem sucedido, ele não conseguirá mais andar. Se o oponente estiver sobre as quatro patas, ele poderá se mover à metade de seu movimento normal (na melhor das hipóteses). Este ataque causa ferimentos agravados.

Isto costuma ser usado com frequência para impedir que a caça escape antes da chegada do restante da matilha do Garou.

Empregável por: Crinos, Lupinos

Teste: Destreza + Briga **Dificuldade:** 8

Danos: Força + Especial **Ações:** 1

- **Fincar Mandíbula:** O personagem finca suas mandíbulas poderosas no oponente — não para machucá-lo, mas para causar imobilização. A pressão de suas mandíbulas força o oponente a cair no chão. Este ataque não causa danos reais, mas se os sucessos de dano do personagem (testando Força +1) superarem a Força do alvo, o alvo cai no chão e é imobilizado. O personagem pode manter as mandíbulas fincadas durante turnos sucessivos, mas o alvo pode tentar escapar.

Escapar de uma fincada de mandíbula requer um teste de Força + Esportes (a dificuldade é igual à Intimidação do atacante +4). Os sucessos precisam ser iguais ao número de sucessos pelos quais o

atacante superou a Força da vítima. Se os sucessos forem exatamente iguais, a vítima ainda é capaz de se libertar — mas como ela rasga a própria pele para se livrar da fincada, recebe os danos como verdadeiros. Estes danos são agravados.

O teste para se libertar fica mais difícil proporcionalmente ao tempo que a fincada é mantida. Este ataque pode ser executado apenas pelas costas ou por cima do oponente, onde o atacante pode tirar vantagem de seu peso.

Exemplo: Fera, um Ahroun Cria de Fenris, finca suas mandíbulas em Ganido. Ele obtém cinco sucessos. Como a Força de Ganido é 3, Fera é bem sucedido com dois sucessos. Ganido é forçado ao chão à medida que os dentes de Fera fincam-se em sua carne. No turno seguinte, o infeliz Roedor de Ossos tenta escapar. Sua dificuldade é 8 (a contagem de Intimidação de Fera é 4). Ganido obtém dois sucessos, o número exato requerido para se livrar da fincada (os sucessos originais de Fera). Porém, como ele obteve apenas a quantidade exata exigida, ele precisa agora tentar absorver dois Níveis de Dano enquanto se debate, arrancando a própria carne dos dentes de Fera.

Empregável por: Crinos, Lupinos

Teste: Destreza + Briga **Dificuldade:** 6

Danos: Especial **Ações:** 1

- **Salto Dilacerante:** O atacante salta por cima de seu oponente, dilacerando a carne dele enquanto passa. A força de impulso o leva para fora do alcance do oponente. O personagem declara até que distância quer saltar, testa Destreza + Esportes (dificuldade 3), e compara seus sucessos com a Tabela de Saltos. A regra de Sucesso Automático pode ser usada para

simplificar. Se o atacante não obtiver sucessos suficientes para chegar onde queria, ele pousa no ponto mais distante que seus sucessos permitirem. O personagem não poderá atacar seu oponente se não passar por ele em nenhum ponto de sua trajetória. Se ele ainda quiser usar sua ação extra de Fúria, sua dificuldade será elevada em um (veja *Mudando Ações*).

Se a distância de salto for suficiente para fazê-lo passar pelo alvo, ele testa Destreza + Briga para atacar. Se o atacante fracassar, ele ainda cai onde planejou (se ele obteve sucessos de saltos suficientes). Este ataque causa ferimentos agravados.

Esta manobra pode também ser executada com um soco, caso no qual o dano iguala Força e não é agravado.

Empregável por: Crinos

Teste: Destreza + Briga

Dificuldade: 8

Dano: Força + 2

Ações: 2

• **Escárnio:** Com latidos, rosnados e pulos no ar, o atacante pode alarmar ou distrair seu oponente. Os Garou que empreguem esta manobra rolam no chão, saltam no ar e proferem os insultos mais vívidos que puderem imaginar. Cada dois sucessos obtidos subtraem um dado da ação seguinte do oponente, seja ela qual for. Se mais de um personagem usar a tática de escárnio no mesmo inimigo por um turno, os efeitos são acumulativos. Desta forma é possível para um grupo de personagens paralisar um oponente através de confusão e medo. Contudo, depois que um membro da matilha falhar num teste de Escárnio, o oponente não poderá ser afetado por mais nenhum teste de Escárnio durante esse turno.

As vítimas paralizadas pelo Escárnio poderão desempenhar

Tabela de Briga

Manobra	Teste	Dificuldade	Dano	Ações
Morder	Destreza + Briga	5	Força + 1†	1
Encontrão	Destreza + Briga	7	Especial	1
Garra	Destreza + Briga	6	Força + 2†	1
Agarrar	Destreza + Briga	6	Força	1
Soco	Destreza + Briga	7	Força + 1	1
Chute	Destreza + Briga	6	Força	1
Manobras Especiais*				
Ação Evasiva	Raciocínio + Esquiva	6	Nenhum	1
Arracar Pêlos	Destreza + Briga	8	Força + 1 + Especial†	+ 2
Incapacitar	Destreza + Briga	8	Força + Especial†	1
Fincar Mandíbulas	Destreza + Briga	6	Especial	1
Salto Dilacerante	Destreza + Briga	8	Força + 2†	2
Escárnio	Manipulação + Expressão	Raciocínio op. + 4	Nenhum	1

† Essas manobras não agravam danos

* Essas manobras não podem ser usadas por um personagem tomado pelo frenesi.

apenas ações que não requeiram testes (embora elas possam se esquivar). Um Garou sujeito a esse tratamento precisa fazer um teste de Fúria.

O Narrador pode decidir conceder ao personagem dados extras de ataque para testar esta manobra particularmente bem.

Empregável por: Hominídeos, Lupinos

Teste: Manobra + Expressão **Dificuldade:** Raciocínio do oponente + 4)

Dano: nenhum

Ações: 1

Armadura

Um personagem com armadura corporal pode acrescentar dados aos seus testes de absorção de danos. Tipos diferentes de armadura corporal possuem níveis diferentes de armadura, que são os números de dados extras obtidos num teste de absorção. Certos tipos de armadura restringem o movimento do corpo e portanto penalizam os testes de Destreza do personagem (todos os testes que envolvam este Atributo têm suas dificuldades elevadas por uma quantidade igual à penalidade).

Combate Livre (Opcional)

O Narrador deve ser flexível ao julgar situações de combate; nenhuma regra pode refletir plenamente a variedade de situações encontradas no campo de batalha. O Narrador deve sentir-se à vontade para deixar os jogadores planejarem regras para situações não cobertas por nenhuma das manobras de combate existentes. Por sua vez, os jogadores devem se lembrar que, nessas situações, o Narrador deve ser o árbitro final. Sua palavra sempre será a última.

Caso ocorra alguma divergência com os jogadores ou o combate fique lento, retorne às manobras demonstradas acima. Elas são bastante amplas para abarcar a maioria das situações. O Combate Livre foi planejado para acrescentar profundidade ao jogo, não para criar conflito entre jogadores e Narrador.

Abaixo seguem algumas orientações para empregar durante a criação de manobras especiais. Essas regras são inteiramente opcionais; os Narradores iniciantes devem ficar à vontade para ignorá-las ou esperar até que estejam familiarizados com as regras comuns.

Lances de Dados: Qualquer manobra de combate deve envolver apenas dois testes: um teste de ataque e um teste de danos (ou efeito). Todos os efeitos da mano-

bra devem ser determinados através desses dois testes. Uma exceção a esta regra é uma manobra baseada em movimento (veja adiante).

Um ataque corpo-a-corpo é feito com um teste de Destreza + Briga, enquanto um ataque com armas brancas é feito com um teste de Destreza + Armas Brancas. Sempre que um personagem tentar iludir, confundir ou trapacear, como ocorre com a manobra Escárnio, o teste empregará Manipulação mais uma Habilidade Apropriada (como Briga, Intimidação ou Lábia).

Dificuldade: A dificuldade para uma manobra costuma ser 6, mas isto pode ser aumentado ou abaixado de acordo com a complexidade ou a precisão da manobra (por exemplo, Incapacitar possui uma dificuldade mais alta porque é direcionado a uma determinada área).

Se a manobra for planejada para iludir, confundir ou trapacear, a dificuldade costuma ser o Raciocínio (ou Percepção) com um modificador constante +4. Algumas vezes a dificuldade é uma Habilidade do oponente +4 (como uma Intimidação para uma fincada de mandíbula), ou, raramente, um Atributo do oponente mais uma Habilidade (como Raciocínio + Briga), caso no qual o modificador constante não é usado.

Testes Resistidos: Ocasionalmente um personagem pode resistir um ataque desferido contra ele, seja se esquivando, executando uma ação evasiva ou usando outra manobra. Cabe ao Narrador decidir se um combatente deve receber um teste de resistência. O teste de resistência normalmente requer que o combatente divida sua Parada de Dados se também quiser atacar nesse turno.

A exceção a esta regra é o Dom resistido. Os personagens podem resistir aos ataques dos Dons dividindo uma Parada de

Tabela de Armaduras

Classe	Nível de armadura	Penalidade
Classe Um		
(roupa reforçada)	1	0
Classe dois	2	0
(camiseta blindada)		
Classe três	3	1
(colete à prova de balas)		
Classe quatro	4	1
(casaco militar)		
Classe Cinco	6	2
(armadura completo)		

Dados. Para mais detalhes, consulte a descrição específica do Dom.

Sucessos: Geralmente, um ataque precisa apenas de um sucesso para atingir; em seguida joga-se os dados. Mas alguns casos requerem um determinado número de sucessos, como quando um personagem tenta agarrar um oponente; ele precisa adquirir mais sucessos que o nível de Força do oponente.

Dano (Efeito): Use a Tabela de Luta Corporal para determinar os danos e ajustá-los para condições especiais. Um laceramento com garra normalmente usa Força +2, mas as garras precisam apenas de Força +1 para arrancar pêlos, porque nesse caso elas não foram dirigidas principalmente para órgãos vitais, e sim para a armadura do oponente.

O dano é agravado se for infligido pelas garras ou pelas presas de um lobisomem. As garras e as presas de outras criaturas sobrenaturais (vampiros Gangrel, fomores, etc.) infligem danos agravados, mas as mordidas de animais normais não são agravadas.

Se o efeito for iludir, confundir ou trapacear, a regra geral é que cada sucesso na Parada de Dados subtrai um dado da Parada de Dados do oponente. Neste caso, faz-se apenas o teste de ataque; não há um teste de danos separado.

Ações Múltiplas: Como sempre, a não ser que se gaste um ponto de Fúria, um personagem terá de dividir sua Parada de Dados para executar ações múltiplas em um turno. Muitas manobras especiais requerem um dispêndio de Fúria para ser executadas. Essas manobras normalmente ocorrem durante a primeira ação de Fúria, depois que todos tiverem realizado suas ações normais e antes de quaisquer ações subseqüentes.

Movimento: Normalmente, um personagem não deve mover-se e atacar na mesma ação. Porém, algumas manobras permitem isto, como o Encontrão e o Salto Dilacerante. O Narrador pode permitir que outras manobras baseadas em movimento sejam executadas de acordo com as orientações abaixo.

Se um personagem estiver desempenhando algum feito acrobático, como saltar, balançar-se num candelabro, etc, então pode-se requerer também um teste de Esportes. A dificuldade depende da complexidade da manobra. Um teste simples para determinar a distância de salto tem uma dificuldade de apenas 3 (veja *Saltando*), enquanto um salto de um trem em movimento sobre um cavalo galopando pode ter uma dificuldade alta, como 9. A não ser que o personagem gaste um ponto de Fúria, ele precisa dividir sua Parada de Dados entre o teste acrobático e o teste de ataque. Contudo, o Narrador deve usar a regra de Sucesso Automático sempre que possível.

No interesse da licença dramática, existem algumas exceções a esta regra. Se um personagem tiver visto muitos filmes de capa e espada e praticado os movimentos graciosos que viu, o Narrador pode permitir que ele balance num candelabro e ataque sem precisar gastar um ponto de Fúria ou dividir sua Parada de Dados. Uma opção: o Narrador pode requerer que ele “compre” isto como uma manobra especial (veja *Manobras Especiais*).

Frenesi: Geralmente, um personagem não pode executar uma manobra especial enquanto estiver tomado

pelo frenesi. Permite-se apenas manobras selvagens, como lacerar, cortar e morder. O Narrador deve ser muito conservador quanto a deixar um personagem frenético executar uma manobra especial; na maioria das vezes a resposta deve ser um sonoro **não**. Para mais orientações, veja *Frenesi*.

Combate na Umbra

Ao “percorrer atalhos”, um Garou pode entrar fisicamente na Umbra. Na Umbra, um Garou pode atacar espíritos e Malditos com todos os poderes que ele possui no mundo espiritual. Como os Garou são tanto espirituais quanto são físicos, suas armas naturais podem afetar e ferir os espíritos. Isto inclui socos e chutes.

Os Garou são exceções à regra. Nem todos os seres podem afetar espíritos; um humano que fique de alguma forma preso na Umbra pode até desferir um soco contra um espírito, apenas para ver seu punho atravessá-lo sem causar-lhe nenhum dano. Para que os humanos afetem os espíritos, precisam de armas tratadas sobrenaturalmente ou de empregar ataques mágicos.

Um Garou pode usar armas, mas a arma precisa ter sido tratada misticamente para danificar um espírito. Todas as armas de fetiche podem ferir espíritos (as adagas rituais, inclusive). Ainda é preciso fazer um teste de Gnose para ativar o fetiche, mas a dificuldade é duas vezes menor na Umbra. Um Garou pode levar para a Umbra qualquer coisa que tiver passado pelo Ritual da Dedicção do Talismã.

Consulte o Capítulo Sete para maiores detalhes sobre a Umbra, e o Apêndice Um para exemplos de espíritos.

Espíritos

Os espíritos não possuem Atributos Físicos na Umbra. Ao invés de atacar com garras ou punhos, eles usam sua Força de Vontade e sua Fúria. Os espíritos “atacam” testando Força de Vontade (dificuldade 6). Se for bem sucedido, o espírito atinge o alvo. Em seguida teste a Fúria do espírito (dificuldade 6); um Nível de Vitalidade de danos agravados é infligido por sucesso. Um Garou pode absorver este dano testando Gnose (dificuldade 6); o número de sucessos é a quantidade de danos absorvidos. Se o alvo for outro espírito, o espírito atacante inflige um ponto de Poder de dano por sucesso no teste de Fúria. Use a Tabela de Combate Espiritual (na *Tabela de Resumo de Combate*) para judar a conduzir combates espirituais.

Um espírito não desfere socos, dá chutes ou investe com suas garras, embora aparente fazer isso. O ataque de um espírito é um ataque místico de Fúria pura; o espírito costuma voar sobre um inimigo, engolfando-o em sua ira.

Um espírito não pode absorver danos; ele deve receber exatamente o que tiver sido determinado. Apenas aqueles espíritos com o Encanto Armadura podem absorver danos. Para um espírito, não há diferença entre danos normais e agravados.

Atenção: Quando um espírito se materializa no plano físico, ele ataca usando seus Atributos e Habilidades materializados. O combate é conduzido normalmente. (Veja o Encanto Materializar).

Manobras dos Garou

Quando os Garou atacam espíritos na Umbra, eles podem usar quaisquer manobras de ataque que quiserem. A dificuldade de um ataque físico na Umbra é aumentada em um. Por exemplo, um Roedor usa um ataque de garra contra um Maldito. Ele testa sua Destreza + Briga contra um 7, ao invés de contra um 6. Uma manobra como Escarnecer, porém, não é afetada, porque não se trata de um ataque físico, mas de uma tentativa de irritar um oponente.

Qualquer manobra com uma dificuldade atribuída contra um Atributo (Raciocínio, por exemplo) é decidida contra a Força de Vontade do espírito, e o modificador constante não é usado.

Exemplo: O Roedor tenta uma ação evasiva para evitar o ataque de um Esguio. A dificuldade normalmente é o Raciocínio +4 do oponente, mas o Esguio não possui o Atributo Raciocínio. A dificuldade passa a ser a Força de Vontade de 6 do Esguio (o modificador +4 não é usado).

Dano

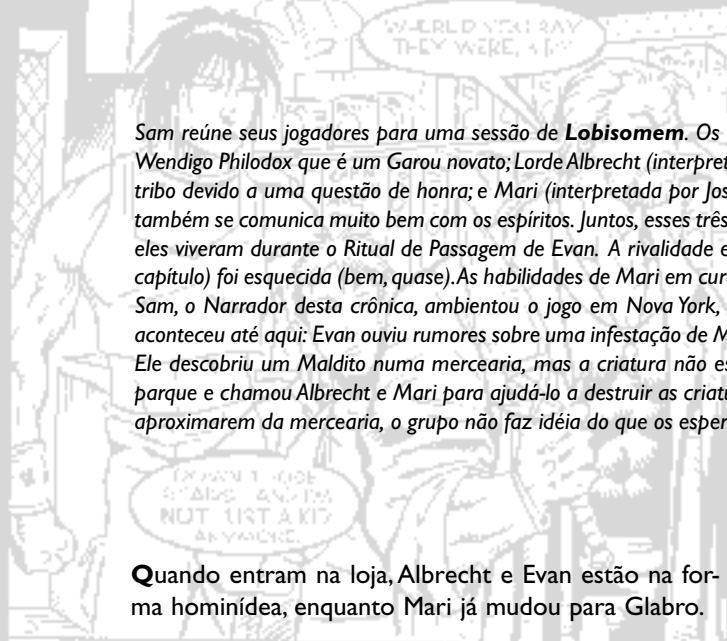
Os danos para ataques de Garou são determinados normalmente, mas eles se aplicam ao Poder do espírito; os espíritos não possuem Níveis de Vitalidade. Os socos dos Garou funcionam tão bem quanto suas garras; os ataques não têm de ser agravados. Quando um espírito não tiver mais nenhum Poder, ele se dissipa, dissolvendo-se da existência. Um Garou pode prender o espírito derrotado (veja *Ritual de Compromisso*).

Por esta razão, a maioria dos espíritos fogem quando são reduzidos a um quarto ou menos de seu Poder. Contudo, muitos Malditos, ao invés de fugir, atacam selvagemmente até que eles ou seus oponentes estejam mortos.

Perseguição na Umbra

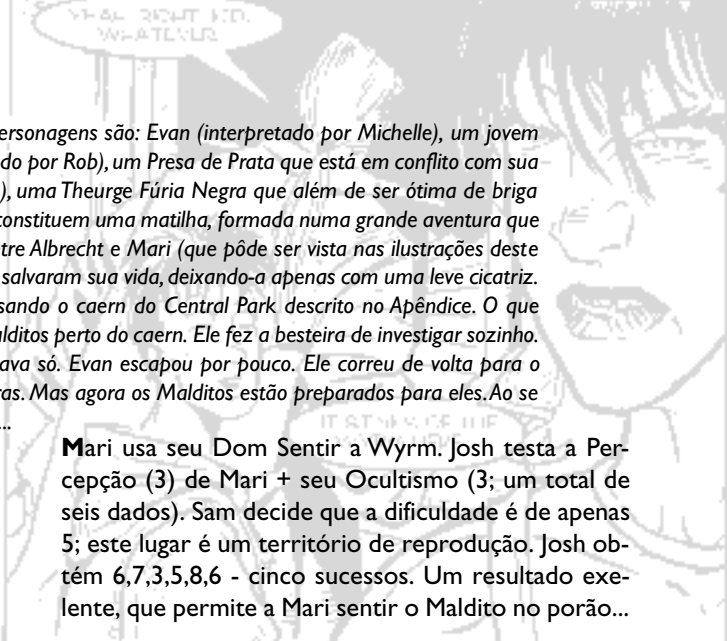
Quando um espírito ou um Garou tentar fugir da batalha, use as regras de Perseguição; o espírito em fuga ou perseguidor testa sua Força de Vontade. Os espíritos começam com três sucessos automáticos devido à sua habilidade em voar na Umbra. Se um espírito em fuga obtiver 10 sucessos a mais que o seu perseguidor, ele foge, ganhando distância dele. Se o perseguidor igualar os sucessos do espírito, ele se move ao lado do espírito e pode atacá-lo. Um espírito dotado do Encanto Reforma pode simplesmente dissipar-se, reintegrando-se em outro lugar.






Sam reúne seus jogadores para uma sessão de **Lobisomem**. Os personagens são: Evan (interpretado por Michelle), um jovem Wendigo Philodox que é um Garou novato; Lorde Albrecht (interpretado por Rob), um Presa de Prata que está em conflito com sua tribo devido a uma questão de honra; e Mari (interpretada por Josh), uma Theurge Fúria Negra que além de ser ótima de briga também se comunica muito bem com os espíritos. Juntos, esses três constituem uma matilha, formada numa grande aventura que eles viveram durante o Ritual de Passagem de Evan. A rivalidade entre Albrecht e Mari (que pôde ser vista nas ilustrações deste capítulo) foi esquecida (bem, quase). As habilidades de Mari em cura salvaram sua vida, deixando-a apenas com uma leve cicatriz. Sam, o Narrador desta crônica, ambientou o jogo em Nova York, usando o caern do Central Park descrito no Apêndice. O que aconteceu até aqui: Evan ouviu rumores sobre uma infestação de Malditos perto do caern. Ele fez a besteira de investigar sozinho. Ele descobriu um Maldito numa mercearia, mas a criatura não estava só. Evan escapou por pouco. Ele correu de volta para o parque e chamou Albrecht e Mari para ajudá-lo a destruir as criaturas. Mas agora os Malditos estão preparados para eles. Ao se aproximarem da mercearia, o grupo não faz idéia do que os espera...

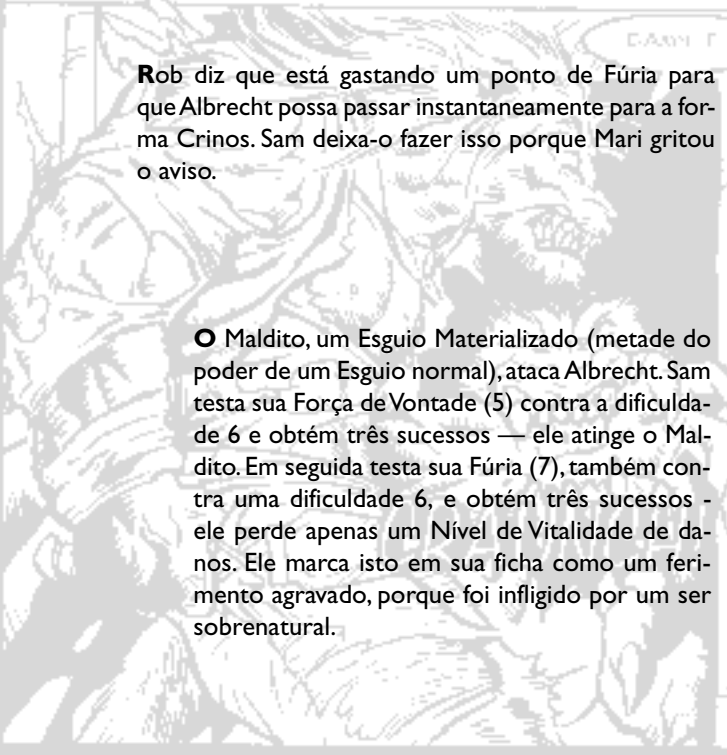
Quando entram na loja, Albrecht e Evan estão na forma hominídea, enquanto Mari já mudou para Glabro.



Mari usa seu Dom Sentir a Wyrms. Josh testa a Percepção (3) de Mari + seu Ocultismo (3; um total de seis dados). Sam decide que a dificuldade é de apenas 5; este lugar é um território de reprodução. Josh obtém 6,7,3,5,8,6 - cinco sucessos. Um resultado excelente, que permite a Mari sentir o Maldito no porão...

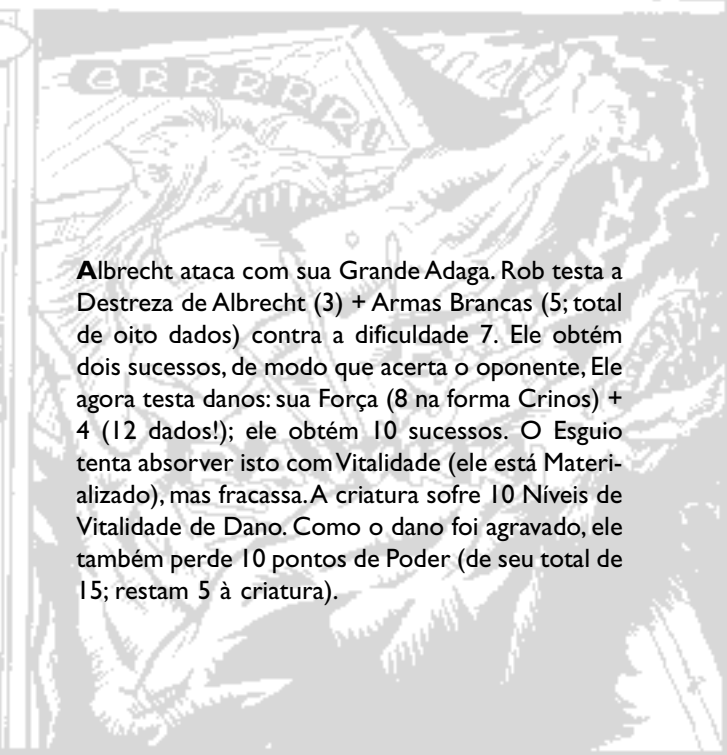


Josh, interpretando Mari, grita um aviso para o personagem de Rob, Albrecht. Mas Sam julga que o aviso foi tardio demais para Albrecht agir primeiro...



Rob diz que está gastando um ponto de Fúria para que Albrecht possa passar instantaneamente para a forma Crinos. Sam deixa-o fazer isso porque Mari gritou o aviso.

○ Maldito, um Esguio Materializado (metade do poder de um Esguio normal), ataca Albrecht. Sam testa sua Força de Vontade (5) contra a dificuldade de 6 e obtém três sucessos — ele atinge o Maldito. Em seguida testa sua Fúria (7), também contra uma dificuldade de 6, e obtém três sucessos - ele perde apenas um Nível de Vitalidade de danos. Ele marca isto em sua ficha como um ferimento agravado, porque foi infligido por um ser sobrenatural.



Albrecht ataca com sua Grande Adaga. Rob testa a Destreza de Albrecht (3) + Armas Brancas (5; total de oito dados) contra a dificuldade 7. Ele obtém dois sucessos, de modo que acerta o oponente. Ele agora testa danos: sua Força (8 na forma Crinos) + 4 (12 dados!); ele obtém 10 sucessos. O Esguio tenta absorver isto com Vitalidade (ele está Materializado), mas fracassa. A criatura sofre 10 Níveis de Vitalidade de Dano. Como o dano foi agravado, ele também perde 10 pontos de Poder (de seu total de 15; restam 5 à criatura).



IT'S OUT AWAY!



IT'S FLED TO THE
LUNGA! HE GET IT

NOT! DIER MORE
THAN ONE!

RAMM



AAAAAHHH

LOOK



WAIT WE'VE GOT TO
DO THIS TOGETHER

IT'S NOT HERE
ALMOST THERE

WILL YOU TWO
STOP TALKING



GREAT GAA, WHAT IS
IT WITH YOU TWO? THE
RAMM ARE THE
ENEMY'S NOT US

GO GO GO GO GO



YOU ARE RIGHT, YOUNG SHLODDX. OUR FELD IS EXACTLY THERE. CHASING THEM.

THANKS.

LET'S GO! WE'LL FIND THEM IN NO TIME.

Os jogadores decidem que seus personagens aceitam o argumento de Evan e páram antes das coisas piorarem.

GET READY FOR ANYTHING.

YOU FIRST.

MOVE AWAY — IT'S MY TURN!

Rob declara que Albrecht está usando o Dom Chamas Flamejantes, um poder dos Presas de Prata. Ele gasta um ponto de Força de Vontade e o Dom é ativado. Sam decide que isto é inesperado, de modo que os Malditos ficam cegos por um turno.

NOW AND NOW!

Michele decide que Evan usará um dos seus Dons, Vento Cortante, um poder Wendigo. Ela diz a Sam que Evan quer levantar os Malditos ao ar, de modo que Mari possa acertá-los antes que caiam. Ela gasta um ponto de Força de Vontade e testa a Destreza de Evan (3) + seu Ocultismo (2; um total de cinco dados) contra uma dificuldade 6: dois sucessos. Sam decide que os Malditos, desorientados pela luz, ficam suspensos no ar por um turno.

Josh diz que Mari gastará um ponto de Fúria para uma ação extra e usará seu Dom Fúrias Negras de Garras-ferão. Ele diz que ela está usando as duas mãos, uma para atacar cada Maldito. Normalmente, este ataque deve ser usado apenas uma vez antes das garras se regenerarem, mas Sam permitirá dois usos aqui, porque Josh está gastando um ponto de Fúria e a ação de "cano duplo" é divertida. Josh teste a Destreza de Mari + Briga (nove dados) contra dificuldade 6: três sucessos, um acerto...

Josh testa danos duas vezes (uma para cada Maldito); Força (6) + 2 (suas garras; oito dados). Ela obtém seis sucessos contra um e cinco contra o outro! Sam, querendo impulsionar a trama, determina que os Malditos foram destruídos.

I'LL DO IT. THEY'RE DEAD.

YEAH, BUT THERE'S A LOT MORE WHERE I'VE HAD PRISON.

Os Esguios deviam ter ainda algum poder e, portanto, estavam aptos a sobreviver mais um pouco, mas Sam tomou um pouco de liberdade com as regras — como Narrador, é direito seu. A trama verdadeira está lá embaixo, no fim das escadas, e ele quer que os personagens cheguem até lá antes do fim da noite...

Tabela de Resumo de Combate

Primeiro Estágio: Iniciativa

- Teste Raciocínio + Iniciativa (dificuldade 4). O vencedor declara sua ação por *último* (depois que ouviu a de todos os outros) e a executa *primeiro*.
- Declare a divisão da Parada de Dados se estiver desempenhando ações múltiplas.
- Declare quaisquer dispêndios de pontos de Fúria (o máximo é o nível de Destreza do personagem).

Segundo Estágio: Ataque

- Para combate com armas de fogo, teste Destreza + Armas de Fogo.
- Para um combate com armas brancas, teste Destreza + Armas Brancas.
- Para combate corpo-a-corpo (sem armas), teste Destreza + Briga.
- Esquiva: teste Destreza + Esquiva. Um personagem pode precisar gastar de alguns dados ou de sua Parada inteira para esquivar-se a qualquer momento; cada sucesso subtrai um ponto dos sucessos do oponente.

Terceiro Estágio: Resolução

- Testar danos, determinado por arma ou manobra (dificuldade 6).
- Absorver danos: testar Vitalidade (dificuldade 6).

Complicações Gerais

- **Mudando Ações:** A dificuldade aumenta em um.
- **Imobilização:** A dificuldade para atingir um objeto imobilizado é reduzida em dois.
- **Atordoar:** Quando os danos de Nível de Vitalidade excedem o nível de Vigor, o alvo fica atordoado, não podendo agir no turno seguinte (um ponto de Fúria anulará o efeito).

Tabela de Combate Espiritual

Primeiro Estágio: Iniciativa

- Como acima. Os espíritos testam Força de Vontade em lugar de Iniciativa.

Segundo Estágio: Ataque

- Teste Força de Vontade (dificuldade 6), a não ser que um Encanto esteja sendo usado (consulte a descrição do Encanto).
- Esquiva: Força de Vontade (dificuldade 6), ou divida a Parada de Dados de Força de Vontade entre ataque e esquiva.

Terceiro Estágio: Resolução

- Teste Fúria (dificuldade 6); um Nível de Vitalidade de danos agravados é infligido por sucesso (os Garou podem absorver isto com um teste de Gnose, dificuldade 6); perde-se um ponto de Poder por sucesso se o alvo for um espírito.
- Absorção de danos: os espíritos não podem absorver danos.

Usando Miniaturas em Lobisomem

Em algum momento, cada Narrador lida com confusão e queixas dos jogadores, especialmente durante cenas de combate. *Onde está o meu personagem? A que distância eu estou do Espíral Negra? O desgraçado está ao alcance da minha besta? O que você quer dizer com eu não ter visto o fomor? Como os caras da Pentex me viram? O Mandíbula precisa retomar sua última ação — ele sabia que os caçadores estavam ao lado dele, eu só não ouvi vocês. Será que alguém sabe por que sobraram tantos Malditos?*

Soa familiar?

O uso de miniaturas aperfeiçoa as cenas de combate ajudando os jogadores e os Narradores a visualizarem o encontro. Um mapa permite ao jogador responder sozinho a muitas

de suas dúvidas. Fica mais fácil para os Narradores registrarem tudo, e o jogo corre com mais suavidade. Alguns grupos temem que as miniaturas sejam difíceis demais de serem usadas e que custem muito caro. Outros acham que estabelecer a posição das miniaturas interrompe demais o jogo. Se um mapa pode diminuir o número de discussões, então o tempo gasto nele é compensador.

As miniaturas podem tornar as partidas de **Lobisomem** mais divertidas. Alguns jogadores realmente adoram ter pequenas peças pintadas representando seus personagens. Além disso, as miniaturas ajudam os jogadores a visualizarem algumas de suas manobras de combate. Com um mapa, o movimento se torna mais importante, e Dons como Salto do Can-gurú ficam muito mais impressionantes. O alcance das armas adquire significado. Além disso, destruir características de terreno e remover fisicamente peças inimigas proporcionam uma sensação imediata de satisfação.

Todas as regras nesta seção são apenas sugestões. Se elas tornarem o jogo complexo demais ou prejudicarem a atmosfera da sua crônica, não as use. Cada grupo tem seu próprio estilo de jogo.

Os Materiais

Se você não pode comprar miniaturas e não consegue encontrar um tabuleiro dividido em espaços hexagonais, não precisa se desesperar. Com alguns pedaços de papel (ou dados) e uma boa régua, você pode conduzir a Guerra da Amazônia. A escala de todas as miniaturas de **Lobisomem** é: 1 hexágono de 1 polegada = 1 metro (obs.: 1" = 2,5 cm). Se os personagens se moverem para fora do mapa, use a régua para manter o registro. Se o seu papel se rasgar, lembre-se que os Garou nas formas Hispo e Crinos ocupam dois hexágonos (veja *Espaço*, adiante), e usar uma flecha para indicar a direção para qual cada peça está voltada. Se você usar dados em lugar de miniaturas, escreva uma lista relacionando dados com personagens e procure escolher dados de cores diferentes. Para um efeito dramático extra, o Narrador pode mudar os números nos dados para refletir os danos, abaixando-os para cada ferimento sofrido pelo personagem que representa. Dados e papel também funcionam bem como extras em grandes batalhas nas quais os número de guerreiros excede a quantidade de miniaturas. Régua de plástico transparentes possuem dúzias de aplicações em batalhas de miniaturas, como determinar alcance das armas e áreas de efeito, criar terreno e estabelecer linha de visão.

A maioria dos pontos de venda de materiais de RPG possui pelo menos algumas miniaturas. A empresa americana Ral Partha produz uma linha de miniaturas de **Lobisomem: O Apocalipse e Vampiro: A Máscara**. A linha **Lobisomem** inclui Garou (em todas as formas), fomores, Dançarinos da Espiral Negra e criaturas da Wyrn. A maioria dos modelos criados para jogos ambientados no futuro próximo ou em cenários cyberpunk também funcionam para personagens na forma homínide, e há outros modelos de lobisomens disponíveis nas formas Crinos ou Lupus. Os monstros de fantasia funcionam maravilhosamente como crias de Wyrn, especialmente quando submetidos a um retoque de pintura que lhes confira uma aparência tóxica. A maioria das lojas também vendem tinta e pincéis, ou pelo menos aceitam encomendas. Se não encontrar esses materiais nas lojas de RPG, procure nas lojas de modelismo.

Mapas

Ao escolher um mapa, certifique-se de que ele pode representar o terreno necessário. Investir num mapa reutilizável pode significar uma boa economia. É possível encontrar mapas hexagonais de escala 1polegada em muitas lojas de RPG, e muitas companhias americanas atendem encomendas pelo correio. Se você não achar mapas hexagonais de 1", os mapas quadrados funcionam a contento. Caso você não consiga encontrar nenhum mapa na escala 1", qualquer superfície pode ser transformada em terreno mediante o uso de uma régua para medir movimentos e alcances.

Os mapas são feitos de diversos tipos de material. Procure comprar canetas marcadoras que possam ser apagadas do seu mapa. Use canetas hidrocor nos mapas de acetato e canetas apropriadas para lâminas de retroprojektor nos mapas de vinil. Os quadros de apagamento seco (usados com régua para medir distâncias), que apresentam a vantagem de possibilitar que

você desenhe o terreno, podem ser encontrados na maioria das lojas de material de escritório. Essas lojas também vendem canetas próprias para os quadros de apagamento seco. Pergunte ao vendedor da loja que tipo de caneta marcadora você deve usar.

O segredo para prolongar a vida dos mapas é limpá-los. Sempre limpe os mapas imediatamente depois de acabar de usá-los. As soluções limpadoras de vidro facilitam muito a limpeza de mapas. Um bom truque de limpeza que funciona até mesmo em mapas que não sejam limpos há meses é colorir linhas velhas, e em seguida esfregar ou usar o limpador de vidros.

Alguns Narradores desenham mapas de planejamento antes do início de cada jogo. Folhas hexagonais em escala de 1/4" funcionam bem para planejar mapas. Este papel é barato e fácil de encontrar. Um mapa de planejamento permite ao Narrador determinar uma grande sem precisar de construir um mapa de jogo. O mapa de planejamento deve ser da escala um hexágono = um metro. Um mapa de planejamento contribui para uma história consistente, especialmente se um determinado sítio oferece a tela de fundo para combates múltiplos. Desenhe um mapa de planejamento do caern da matilha para que os jogadores sempre tenham a mão material de referência.

Terreno

Os grupos de jogo que possuam habilidades manuais podem querer construir seu próprio terreno ao invés de desenhá-lo em mapas. Os prédios e as árvores (feitas principalmente para ferromodelismo), à venda nas lojas de modelismo, acrescentam um bocado de atmosfera às cenas de batalha. Um pouco de imaginação pode transformar diversos objetos caseiros em cenário. Caixas viram edifícios e carrinhos ou escavadeiras de brinquedo dão ótimos adereços. Pano, papel de construção, quadros e até mesmo meias velhas podem ser empregadas na construção de um terreno. Os verdadeiros amantes de miniaturas poderão até fazer uma caixa de areia para ambientar seus jogos.

Usando os Mapas

Quando você quiser usar miniaturas, ponha os personagens no mapa de jogo — na ponta ou no centro, dependendo da cena. Alguns Narradores gostam de desenhar mapas antes de uma cena, enquanto outros desenham as paisagens à medida que os personagens as vêem. A primeira opção tem a vantagem da praticidade, enquanto a segunda impede que os personagens tenham conhecimento de coisas ou NPC que a rigor não poderiam ter. Experimente e use o método que funcionar melhor com o seu grupo.

Se você desenhar o mapa depois que os personagens estiverem posicionados, lembre-se que os Garou nas formas Crinos, Hispo e Lupina possuem sentidos sobrenaturalmente aguçados. Um lobisomem pode identificar objetos usando audição e olfato. Uma forma divertida de adquirir uma idéia do quanto um Garou pode sentir é levar um cachorro para pesquisar à noite e comparar a atenção dele com a sua, como quando ele rosna para coisas que você nem percebeu.

Ao desenhar um mapa, não se esqueça que não é importante ser exato, mas que é importante ser consistente. Todos os jogadores devem ser capazes de ler o mapa. Se um jogador não conseguir ler o mapa então não haverá nenhuma vantagem em jogar com miniaturas.

As Regras

Algumas regras precisam ser ajustadas ou esclarecidas para que sobrevivam à transição de imaginação para figuras e terreno concretos. A maioria das modificações são leves. Na dúvida, conduza o combate exatamente como você faria sem as miniaturas. Como sempre, se uma regra não funcionar com você, jogue-a fora. Se as regras não cobrirem alguma coisa de que você goste, aprimore-as. As miniaturas devem melhorar o jogo, não prejudicá-lo.

Espaço

Todas as figuras ocupam espaço no mapa de jogo. Um humano ocupa um único hexágono, assim como um Garou na forma lupina. As formas Hispo e Crinos ocupam dois hexágonos. Um lupino ocupa de um a dois hexágonos, dependendo de quanto tempo ele permaneça ali. É possível mover-se sem sofrer penalidades através de um hexágono que contenha uma figura Hominídea ou Lupina. As figuras Glabro, Hispo e Crinos ocupam seu hexágono ou hexágonos inteiros. Apenas voando, saltando ou usando algumas outras manobras especiais, uma outra figura pode passar através de um hexágono que contenha um lobisomem numa dessas formas.

Direção

Você precisa certificar-se para qual direção estão voltadas todas as miniaturas envolvidas numa batalha. No caso da maioria das miniaturas, a direção da cabeça determina para onde ela está voltada, mas algumas miniaturas têm as cabeças viradas em posições incomuns. Para esclarecer as coisas, marque a *direção* de cada peça com um pedacinho de fita adesiva. A fita garante que todos saibam quem está voltado para o quê. Os personagens podem atacar normalmente apenas aqueles objetos que estejam em seus três hexágonos frontais. A maioria dos grupos faz os personagens observarem apenas um lado por vez de cada hexágono, mas alguns irão querer também empregar os vértices.

Quando um Garou se transforma, a sua direção permanece inalterada. Para as miniaturas que ocupam mais de um hexágono, procure manter as patas traseiras plantadas no hexágono original. As miniaturas Hispo e Lupinas se expandem para o hexágono da frente, enquanto uma Crinos se estende tanto para o lado direito quanto para o lado esquerdo dos hexágonos.

Os personagens possuem um campo de visão triangular, estendendo-se a partir do hexágono em frente à sua cabeça. A linha de visão depende dos modificadores situacionais, como luz diurna, neblina, fumaça, etc. Paredes, árvores, carros e outros objetos podem também bloquear a linha de visão. Os Garou que estejam usando outros sentidos, como olfato ou audição, sentem num perímetro que parte de suas cabeças. Fatores como vento, borracha queimada ou maquinário pesado podem requerer testes de Percepção + Prontidão (ou Instinto Primitivo, dependendo da forma) para que esses outros sentidos funcionem efetivamente. Em todos os casos, o bom senso deve ser o guia definitivo.

Cálculo de Movimento

O movimento é o elemento mais importante nas regras de miniaturas. Os Garou podem sempre escolher movimento como uma ação. Antes de uma batalha, calcule e registre níveis de movimento para todos os personagens envolvidos. Os Garou possuem três formas de movimento: caminhada,

marcha e corrida. Consulte a tabela de Níveis de Movimento para ver a quantidade de hexágonos/metros que um personagem pode transpor em um turno. Para maiores informações, veja *Movimento*.

Não é preciso nenhum teste para realizar um movimento, mas esta é a única ação que o personagem poderá desempenhar naquele turno (as exceções a esta regras são as manobras especiais, como Encontrão e Salto Dilacerante; veja adiante.)

Ao caminhar ou marchar, os personagens podem mudar uma vez de direção (lado de hexágono) a cada hexágono que se moverem. Um personagem pode mudar a direção uma vez a mais se reduzir seu movimento em 1" a cada mudança de direção. Os personagens que caminhem para trás poderão se mover apenas 4" por turno, a despeito da forma que estiverem assumindo.

Os personagens que estejam correndo podem mudar de direção uma vez para cada 3" que se moverem.

Os personagens podem escolher apenas uma forma de movimento a cada turno. Os personagens que permaneçam no mesmo lugar podem se virar para observar qualquer direção. Um personagem nunca precisa usar toda sua capacidade de movimento, mas ele não pode economizá-la para outro turno.

O terreno pode afetar drasticamente quaisquer Níveis de Movimento. Um pântano reduz a caminhada e a marcha para um quarto do normal, e impede completamente a corrida. Algumas superfícies, como um assoalho molhado, podem requerer testes de Destreza + Esportes para evitar escorregões e perdas de todos os outros movimentos. Uma subida ou um acidente de terreno pode reduzir o Nível de Movimento do personagem em até 10". Outros obstáculos podem também tirar hexágonos do movimento de um personagem. Os testes de Destreza + Esportes realizados por personagens correndo para evitar acidentes de terreno apresentam dificuldade 8.

Caso um personagem se choque com um obstáculo, o Narrador pode estabelecer que o Garou sofre de um a três Níveis de Vitalidade de dano, dependendo de sua velocidade e da força/forma do objeto. O personagem tem direito a um teste de Vigor para absorver o dano. Uma janela de vidro infligiria apenas um Nível de Vitalidade, e um lobisomem a estilhaçaria ao saltar através dela. Correr por um guindaste de construção na forma lupina pode infligir três Níveis de Vitalidade de dano. Os danos causados por obstáculos são opcionais e cabem completamente ao Narrador.

Esquivas e Ações Evasivas

Quando um lobisomem se esquivar ou foge, ele pode mover-se por trás de uma cobertura próxima ou para longe de seu oponente. Num combate de luta corporal ou com armas brancas, um personagem que se esquivar com sucesso pode se mover um hexágono, a despeito dele ser atingido ou não.

Num tiroteio, um personagem pode se mover até três hexágonos em busca de cobertura. A dificuldade de sua esquivar depende da disponibilidade da cobertura (veja *Esquiva*). A direção de um personagem que se esquivou muda de acordo com a direção para qual ele se move.

Um personagem usando a manobra Ação Evasiva pode mudar sua posição de observação para qualquer direção que ele quiser, ou para nenhuma.

Combate Corpo a Corpo

Os personagens podem se engajar em lutas corporais quando estiverem a uma distância de um hexágono um do outro. Se um personagem quiser atacar um oponente pelo flanco, sua dificuldade aumenta em dois. Para atacar um personagem diretamente atrás, a dificuldade aumenta em três. Alguns Dons e manobras de combate modificam essas regras.

As lutas corporais podem ocorrer dentro de um alcance de um ou dois hexágonos, dependendo do comprimento da arma de um personagem. Uma arma longa de porte manual, como lança, chicote, cajado ou espada de duas mãos, confere a um personagem a vantagem de atacar enquanto permanece em pé a dois hexágonos de seu oponente.

Manobras de Combate Baseadas no Movimento

Tanto o encontro quanto o salto dilacerante exigem que o personagem se mova. Para executar um encontro, um personagem precisa correr na direção de seu oponente; caminhar ou marchar não gera impulso suficiente. Um personagem pode realizar um encontro contra um alvo que se encontre a apenas um hexágono de distância dele, mas o Narrador poderá elevar a dificuldade ou reduzir sua Parada de Dados devido ao impulso baixo. O personagem termina seu movimento no mesmo hexágono que o seu alvo. Se essa manobra fracassar, o personagem cairá no hexágono do alvo.

A manobra do Salto Dilacerante permite que o personagem se mova através de um hexágono que contenha outra figura. O jogador escolhe um hexágono-alvo no qual queira pousar, e em seguida salta. Ele testa Destreza + Esportes (ou usa a regra de Sucessos Automáticos) para ver se consegue alcançar o hexágono do alvo. Seus sucessos são comparados à Tabela de Salto. O personagem deve saltar na direção para a qual está olhando, e sua direção não muda quando ele pousa.

Os jogadores podem planejar outras manobras de combate baseadas no movimento usando as regras livres de combate. Mantenha as novas manobras plausíveis, usando as manobras Encontro, Salto Dilacerante e Esquiva para orientá-lo. Não se esqueça de registrar as mudanças de direção. Enquanto um Garou com uma nova manobra não estiver estragando a diversão do combate, deixe os jogadores se divertirem.

Combate na Umbra e Combate Espiritual

Os espíritos podem voar até uma distância máxima de 20 metros + Força de Vontade por turno. Como os espíritos voam, o terreno não modifica a distância até a qual o personagem pode se mover. Os ataques desferidos por espíritos na Umbra ocorrem dentro do alcance de luta corporal. Quando um espírito se Materializa, ele é tratado como qualquer outra figura.

Alguns Garou gostam de Percorrer Atalhos durante o combate. Para representar os personagens na Umbra, o Narrador pode mover suas miniaturas para outro mapa ou colocar um pedaço de papel preto embaixo da figura. Os espíritos e outros seres que estejam espreitando na Umbra também podem permanecer num mapa separado ou ter alguma marca mostrando que se encontram fora do mundo físico.

Pintando as Miniaturas

Em algum momento você pode decidir pintar suas miniaturas. Muitas pessoas não se sentem à vontade com a ideia de pintar sozinhas suas miniaturas, mas tudo que é preciso é um pouco de prática e uma gotinha de conhecimento.

Primeiro, lave a miniatura. Em seguida lixe qualquer excesso de material e lave novamente. Algumas pessoas prendem um pedaço de papelão com uma fita adesiva dupla-face na base da miniatura depois que ela seca. O pedaço de papelão é usado para manusear a peça enquanto ela estiver sendo pintada. Você em seguida precisa imprimir a peça. Imprimir ajuda a tinta a aderir à miniatura e torna todo o processo muito mais fácil. Sugerimos usar um imprime cinza ou branco. Seguindo as instruções do imprime, cubra a miniatura com uma camada uniforme e espere tempo suficiente para ela secar. O ideal seria deixar tudo secar de um dia para o outro.

Existem tipos diferentes de tintas que podem ser usadas em miniaturas. Recomendamos tintas acrílicas solúveis em água. Preto, branco, tom de carne, marrom médio, azul e vermelho são cores boas para começar. Outras boas cores para Garou incluem cinza, prata e verde. Roxo, laranja, amarelo, preto e verde são cores adequadas à aparência doentia das criaturas da Wyrms. Misturar pequenas quantidades de branco e preto com outras cores gera tonalidades mais claras ou mais escuras. Os estojos plásticos para tabuleiros de jogos de guerra são bons para se misturar tinta. Se você selar o estojo, a tinta em seu interior permanecerá úmida durante dias.

Os pincéis de náilon com pontas afiadas são bons. Mas use pelo menos dois: um bastante fino e um de tamanho médio. Lave a tinta das tampas dos vidros de tinta e molhe apenas a ponta do pincel. Não molhe as raízes das cerdas; isso estraga o pincel.

Cubra a área sobre a qual irá pintar com jornal ou toalhas de papel. Tenha sempre uma xícara de água à mão, mas certifique-se de que ninguém irá beber dela. Ilumine a área adequadamente. Deixe uma pilha de guardanapos ou toalhas de papel prontas para enxugar o seu pincel. Seja sempre cuidadoso com os seus pincéis; as cerdas são destruídas com facilidade.

Pinte primeiro as cores suaves; é mais fácil pintar sobre cores suaves do que sobre cores fortes. Se você sujar tudo, as tintas solúveis em água saem com menos esforço. Se você quiser preservar o seu trabalho favorito de pintura, use algum verniz, disponível em qualquer casa de tintas.

Existem muitas técnicas de pintura: por exemplo, realce, sombreamento e pintura a seco. A prática o ajudará a desenvolver seu próprio estilo. Você logo perceberá que muitas sugestões de pintura são apenas expressões de preferências pessoais.



Apêndice

Antagonistas

Fomores

Os Fomores são humanos que passaram para o lado da Wyrn. No processo, eles adquiriram grande poder, mas ficaram marcados ou deformados de alguma forma. Muitos fomores são canibais irracionais e deformados que espreitam nas florestas e nas proximidades de aterros. Alguns, contudo, retêm sua inteligência e aparência; esses são usados pela Wyrn para se infiltrarem na sociedade humana.

Um fomor é criado quando um Maldito se apossa de um corpo. Na maioria das vezes, a personalidade e a consciência da pessoa permanecem as mesmas, mas agora fundidas com um espírito maligno. Se a pessoa já era corrupta e má, o fomor resultante pode ser uma criatura psicótica.

A Pentex (veja Capítulo Dois) possui uma divisão ativa dedicada à criação e ao treinamento de fomores. Esta divisão, chamada Projeto Ilíada, “recruta” funcionários das subsidiárias da Pentex e os usa em experiências terríveis que visam a criação de novos fomores. A Pentex usa esses trabalhadores “promovidos” como buchas de canhão na defesa contra os ataques dos Garou.

Atributos: Força +3, Destreza +2, Vigor +3, Carisma +1, Manipulação +1, Aparência (normalmente) 0, Percepção 2, Inteligência +1, Raciocínio +1.

Habilidades (típicas): Briga 1 a 3, Esquiva 1, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 1 ou 2, Furtividade 1, Sobrevivência 2, Ocultismo 1

Poderes: Todos os fomores possuem uma ou mais habilidades especiais: “dons” da corrupção da Wyrn. Consulte

na lista abaixo exemplos de poderes, ou sinta-se à vontade para bolar os seus próprios.

Equipamento: Os fomores da Pentex costumam se equipar com uma variedade de armamentos militares: fuzis de assalto, facas de combate, coletes à prova de balas, rádios, etc.

Poderes dos Fomores

Os fomores mais comuns possuem apenas três poderes; alguns têm menos e alguns têm mais. Os fomores criados pela Pentex normalmente possuem entre três a cinco, além de Imunidade ao Delírio.

- **Selvagem** — O fomor possui cinco pontos de Fúria e é capaz de usá-los exatamente como qualquer outro Garou. Contudo, o fomor também é suscetível ao frenesi.

- **Garras e Presa** — Os fomores possuem armas naturais similares às garras e presas dos Garou. Eles podem atacar usando manobras de garras ou mordidas, e ele inflige danos agravados.

- **Membros Extras** — Os fomores costumam possuir uma determinada quantidade de membros extras, normalmente na forma de tentáculos ou de massas de pêlos. Esses membros extras costumam brotar em lugares estranhos; exemplo: um membro extra crescendo da coxa de um fomor.

- **Olhos da Wyrn** — Os olhos dos fomores são estranhos e capazes de se dilatarem, revelando imagens da danação da Wyrn. Um oponente que fite os olhos de um fomor precisa ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) ou ficará paralizado de pavor por cinco turnos menos o nível de Raciocínio; mínimo um turno. O próprio fomor não pode atacar sua vítima, mas seus amigos podem.

- **Toque Fúngico** — O interior do corpo do fomor foi substituído por uma substância fúngica de cheiro repelente. O fomor pode infectar um oponente tocando-o — a vítima precisa ser bem sucedida num teste de Vigor (dificuldade 7) ou começará a perder um ponto em todos seus Atributos Físicos, assim como Aparência, por dia (enquanto o fungo se espalha lentamente pelo seu corpo...) A infecção pode ser curada apenas por meios sobrenaturais (como o Dom Resistência a Toxinas ou um fetiche de cura). Além disso, o fomor também pode exsudar o muco fúngico, recobrando o próprio corpo, o que obriga a todos com quem travar luta corporal subtrair dois pontos de suas Paradas de Dados, devido ao cheiro nauseante.

- **Imunidade ao Delírio** — A maioria dos fomores são imunes ao Delírio. Ao apagar sua humanidade, a Wyrn também eliminou o Véu dessas criaturas. Nem todos os fomores são imunes: o grau de imunidade parece depender da quantidade de mácula da Wyrn possuída. A Pentex Inc. injeta seu fomores com um soro especial que destrói a parte do cérebro suscetível ao Delírio. Assuma que todos os fomores criados pela Pentex não serão afetados pelo Delírio.

- **Tumores Venenosos** — O fomor é coberto por tumores cheios de um pus nocivo — sempre que o fomor for golpeado com uma garra, o atacante ficará lambuzado de pus, precisando tentar imediatamente absorver três dados de danos (cinco dados se o fomor for mordido). Se o fomor for atingido com uma arma branca, o atacante precisará ser bem sucedido num teste de Destreza (dificuldade 6) para evitar o pus, ou receberá danos como explicado anteriormente. Obviamente, atingir um fomor coberto por tumores venenosos como armas de fogo é seguro.

- **Voz da Wyrn** — A língua do fomor é longa e semelhante a uma lesma, e ele é capaz de falar na linguagem da própria Wyrn. Quando este fomor entoar as sílabas torpes da Lítania Negra, todos que se encontrarem no alcance de audição (salvo as criaturas da Wyrn) farão um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) ou perderão metade de seus pontos de Gnose. Este poder pode ser usado apenas numa determinada vítima uma vez por encontro. A língua também poderá lamber os oponentes no combate próximo, infligindo dois dados de danos.

Dançarinos da Espiral Negra

Também conhecidos como a Tribo Perdida, os famigerados Dançarinos da Espiral Negra são Garou que passaram para o lado da Wyrn. Houve um tempo em que eles eram conhecidos como os Uivadores Brancos, uma tribo nobre, aparentada com os Fianna, mas eles foram corrompidos pela Wyrn, tornando-se as coisas repugnantes e malignas que são hoje. Há eras que os Dançarinos habitam as entranhas da Terra, convivendo com horrores indescritíveis, e todos são insanos. Porém, a Wyrn conferiu aos seus escravos poderes terríveis e um ódio violento pelos Garou.

Os Dançarinos da Espiral Negra assemelham-se aos Garou. Porém, muitos deles são deformados, seja por nascerem de uniões impuras, seja por viverem próximos aos dejetos radioativos da Wyrn. Na forma Crinos, suas cabeças, dotadas de grandes mandíbulas, costumam ser parecidas com as de hienas, enquanto as orelhas são pontudas e desprovi-

das de pêlos, como as de um morcego. Os olhos são grandes e arredondados, brilhando com uma luminescência vermelha ou verde, enquanto sua pelagem é desigual e normalmente ou albina ou verde acizentada. A forma humana dos Dançarinos normalmente é deformada, mas alguns deles são muito bonitos.

O totem da tribo é o curiango, cujo canto enlouquecido os Dançarinos emitem em suas caçadas. O nome “Espiral Negra” foi tomado de um labirinto que existe no reino da Wyrm. Dizem que eles “adoram” essa Espiral Negra através de danças, de modo a obter poderes macabros e sabedoria. Dançar a Espiral Negra e sobreviver é considerado por eles o mais sagrado dos atos.

Os Dançarinos da Espiral Negra devem ser gerados como quaisquer outros Garou, mas a maioria deles são impuros, tendo se reproduzido interracialmente durante eras. Seus “Dons” costumam parecer mutações, e a natureza dessas mutações fica por conta do Narrador. Seguem-se algumas sugestões:

Sentir a Wyrm (Nível Um) — Igual ao Dom dos Impuros.

Orelhas de Morcego (Nível Dois) — Os Dançarinos da Espiral Negra dotados com este Dom possuem orelhas grandes, semelhantes às de morcegos. Mesmo em suas formas humanas, suas orelhas são anormalmente grandes. Este Dom lhes possibilita usar sonar, como um morcego, o que lhes permite sentir objetos e inimigos, mesmo na escuridão absoluta.

Patágio (Nível Três) — O Dançarino possui membranas sob os braços, semelhantes às asas de um pterodátilo ou de um esquilo voador. Ao esticar os braços e saltar de uma determinada altura, o Dançarino pode planar a uma veloci-

dade de 40 quilômetros por hora. O Dançarino possui o patágio em todas as formas.

Baba de Fúria (Nível Três) — O Adorador baba um fluido esverdeado. Qualquer um que seja mordido precisa ser bem sucedido num teste de Vigor (dificuldade 8), para não ser tomado por um frenesi selvagem

Injetar Veneno (Nível Quatro) — Este Dom permite ao Dançarino da Espiral Negra infectar os outros Garou com um veneno de ação lenta. Este veneno, quando injetado num Garou através de arranhão ou mordida, inibe seus poderes regenerativos. O Dançarino testa sua Gnose (a dificuldade é a Vitalidade da vítima); o efeito dura uma hora por sucesso.

Chamas Tóxicas (Nível Cinco) — O Dançarino pode lançar esferas de chamas esverdeadas contra seu oponente. Se o Dançarino acertar o alvo (Destreza + Esportes; dificuldade 6 — use a Tabela de Armas de Fogo para complicações), a vítima precisa testar Vigor (dificuldade 8) e igualar ou exceder o número de sucessos do Dançarino. Se ele fracassar, sofrerá uma mutação cujos efeitos ficarão a cargo do Narrador. Essas mutações são sempre prejudiciais, e cada sucesso obtido pelo Dançarino é tratado como um nível de dano agravado para o propósito de cura ou rejeição da mutação.

Governos

*Ouçõ promessas da monarquia
Ouço que a bandeira prevalecerá
Vejo Namatjira sob custódia
Vejo Truganini preso*

— Midnight Oil, “Truganini”

O quanto os governos do mundo suspeitam? O quanto

eles sabem? É difícil precisar. Muitos governos possuem agências ou departamentos devotados à investigação de ocorrências paranormais. Porém, em sua maioria, essas agências, principalmente as militares, dedicam-se exclusivamente aos fenômenos de percepção extrasensorial, clarividência e telecinese. Em geral, parece claro que o Véu permaneceu intacto e que aquilo que os humanos sabem é muito pouco.

O Reino Unido possui uma organização assim, mas ela é muito difícil de ser localizada. Alguns suspeitam que ela na verdade seja de natureza parcialmente mística, possivelmente com elos com organizações centenárias semelhantes. Os Garou ingleses têm reportado casos de investigações da Scotland Yard sobre ocorrências relacionadas à raça Garou. Aparentemente, essas investigações obtiveram resultados de precisão inquietante. Há quem acredite que esse grupo seja controlado por um vampiro que o usa para combater seus inimigos.

Nos Estados Unidos, duas agências demonstraram interesse em atividades dos Garou: o Federal Bureau of Investigation e a National Security Agency.

O FBI pode ter entre seus membros diversos indivíduos que suspeitam da verdade. Existe até mesmo um departamento especial devotado à investigação de fenômenos paranormais. Originalmente formado para neutralizar o impacto de uma possível “pesquisa de controle mental” da parte dos comunistas, este departamento, conhecido geralmente como Assuntos Especiais (embora seus membros raramente o chamem assim) está envolvido em investigações contínuas. Algumas das investigações realizadas pela Assuntos Especiais nas décadas de 50 e 60 trouxeram à luz algumas informações relacionadas aos Garou. Apesar disso, nos últimos anos o departamento de Assuntos Especiais vem decaindo significativamente em poder e em número de membros. O FBI exige provas de atividades suspeitas antes que qualquer ação seja executada, e o departamento vem sofrendo de uma grande carência de provas. As provas circunstanciais de atividades de lobisomens são abundantes, mas até agora a Assuntos Especiais não tem conseguido apoderar-se de uma prova tangível. Até agora.

Acredita-se que a NSA mantenha um arquivo sobre eventos sobrenaturais, mas os tratam como uma subclassificação de terrorismo. A agência ainda não conseguiu fazer as conexões necessárias para formar o quadro total. A NSA é uma gigantesca agência de apuração de fatos dedicada à segurança nacional de uma perspectiva interna. A NSA investiga relatórios policiais e notícias jornalísticas que contenham fatos interessantes ou anômalos. A investigação ocorre apenas depois que o computador, ou um pesquisador, repare em ocorrências estranhas que possam ser relacionadas. Caso a NSA viesse a deduzir qualquer conexão relacionada aos garou, os recursos que a agência poderia empregar seriam preocupantes.

Oficial de Polícia: Mais cedo ou mais tarde, os lobisomens acabam se vendo do outro lado da lei, seja devido a alguma besteira que cometeram ou ao sadismo do Narrador. A maioria dos tiras locais fazem suas patrulhas em carros de polícia. Para pedir ajuda, eles só precisam fazer uma chamada de rádio. Normalmente, de cinco a oito carros atendem a um chamado de emergência em alguns minutos. Em emergências extremas, podem ser convocados mais 50 oficiais de polícia

num intervalo de dez minutos (pelo menos numa cidade).

Criação do personagem: Atributos: 7/5/3, Habilidades: 15/9/3, Antecedentes; 7, Força de Vontade: 5

Atributos sugeridos: Os oficiais de polícia possuem nível dois em todos os Atributos, exceto nas Características Físicas, que são classificadas em três.

Habilidades sugeridas: Prontidão 2, Liderança 1, Briga 2, Manha 1, Esquiva 2, Segurança 3, Reparos 1, Armas de Fogo 3, Condução 2, Armas Brancas 1, Furtividade 1, Investigação 2, Burocracia 1, Computador 1, Direito 2, Procedimento Policial 3

Equipamento: Revólver leve, Pistola automática leve, Espingarda da Polícia, Cassetete, Algemas, Rádio, Distintivo, Lanterna

Detetive de Polícia: Os detetives de polícia são chamados para as cenas dos assassinatos e de outros crimes de vulto. Eles são os oficiais que irão se envolver nos assuntos de investigação relacionados a certos raptos misteriosos (de jovens Garou para seus Rituais de Passagem...).

Criação do personagem: Atributos: 8/5/3, Habilidades 17/9/3, Antecedentes 7, Força de Vontade 7

Habilidades sugeridas: Prontidão 3, Liderança: 2, Briga 2, Manha 4, Intimidação 1, Esquiva 1, Segurança 3, Conserto 1, Armas de fogo 3, Condução 2, Armas Brancas 1, Furtividade 1, Investigação 4, Burocracia 1, Computador 1, Direito 2, Procedimento Policial 4, Lábia 3, Ciência 2

Equipamento: Revólver leve, Pistola Automática Leve, Algemas, Rádio, Distintivo, Lanterna

Agente do Governo: Esses personagens podem pertencer ao FBI, à NSA, à CIA ou a qualquer outra agência governamental apropriada. Eles serão detentores de uma autoridade considerável.

Criação do personagem: Atributos 9/5/4, Habilidades 18/10/6, Antecedentes 7, Força de Vontade 8

Habilidades sugeridas: Prontidão 3, Liderança 3, Briga 3, Representação 1, Intimidação 2, Esquiva 2, Lábia 1. Esportes 1, Segurança 3, Armas de fogo 3, Condução 3, Furtividade 3, Investigação 4, Burocracia 2, Política 1, Computador 1, Direito 3, Procedimento Policial 5

Equipamento: Revólver leve, Pistola Automática Pesada, Metralhadora de mão, Rádio, Câmera de vídeo, Laboratório Forense, escuta portátil de telefone, Detector de mentiras portátil, Colete à prova de balas classe II, Óculos espelhados.

Oficial de SWAT: Esses oficiais são especialmente treinados com armas de alto poder de fogo e táticas militares. Se as coisas vierem a fugir do controle dos personagens, os oficiais da SWAT podem ser convocados.

Criação do personagem: Atributos: 8/5/3, Habilidades: 15/9/3, Antecedentes: 7, Força de Vontade: 6

Habilidades sugeridas: Prontidão 3, Liderança 2, Briga 3, Lábia 1, Esquiva 3, Segurança 3, Conserto 2, Armas de fogo 4, Condução 3, Armas Brancas 2, Furtividade 2, Intimidação 2, Direito 1, Procedimento Policial 3

Equipamento: Pistola automática leve, Metralhadora de mão, Rádio, Megafone, Colete à prova de balas classe III, Aríete, Equipamento de arrombamento, Veículo blindado.

A Santa Inquisição

*Esses malditos parasitas que se agarram
à cruz — pano e pele
embebedos no sangue de homens — NÃO no de Cristo!*

— Christian Death, “This is Heresy”

É sabido que a Igreja Católica Romana descobriu a existência dos Garou durante os anos da Inquisição. Instituída em 1229, a Inquisição dedicava-se à repreensão de diversas heresias que se espalhavam pela Europa. Parcialmente em resposta à ascensão da seita dos Cátaros no sul da França e no nordeste da Itália, o Papa Inocêncio IV aprovou em 1252 o uso da tortura.

Contam-se histórias de que as crenças dos Cátaros eram apoiadas por muitos Parentes dos Garou, e que alguns deles caíram nas mãos da Inquisição quando seus confrades foram forçados a confessar suas heresias. Caso tenha sido assim que aconteceu, isso explicaria a escalada rápida das práticas tirânicas de certos líderes da Inquisição. Talvez eles tenham visto, com seus próprios olhos, provas do mal encarnado no mundo.

Qualquer que seja a verdade por trás desses eventos durante o século XIII, todos os indícios levam a crer que certas facções dentro da igreja permanecem cientes da existência dos Garou. Cientes e preocupadas. Há rumores sobre duas ordens dentro da Igreja que são o foco dessas preocupações. Na verdade, a Inquisição continua existindo, ainda que numa forma diferente e com outro nome.

Hoje a Inquisição é uma organização de eruditos e pesquisadores do oculto, assim como a patrocinadora dos maiores caçadores de vampiros. Embora originalmente fosse

apenas um comitê investigativo para heresias, tornou-se uma organização implacável devotada à eliminação e à tortura de indesejados, tradição à qual não renunciou inteiramente. Embora a Inquisição não seja mais sustentada ou apoiada pela Igreja, a maior parte de seus membros pertencem à Igreja Católica. Embora tenham adotado um novo nome, “Sociedade de Leopoldo”, e digam que estão interessados apenas em pesquisa (têm em seu poder muitos dos antigos registros), são proeminentes entre os caçadores de vampiros, Garou e até mesmo magos!

Caçador de Bruxas: Em geral os caçadores de bruxas são agentes da Inquisição, muitas vezes membros de uma das várias ordens sagradas. Tudo o que eles fazem, porém, é sem o conhecimento formal da Igreja.

Criação do personagem: Atributos 8/6/3, Habilidades 21/12/7. Antecedentes 6, Força de Vontade 10.

Atributos Sugeridos: Assuma níveis de 2, exceto em Inteligência, que normalmente será 3. A maioria dos caçadores de bruxas competentes possuem Atributos Físicos elevados.

Habilidades sugeridas: Prontidão 2, Enigmas 4, Etiqueta 3, Expressão 2, Intimidação 3, Investigação 2, Linguística 3, Medicina 3, Ocultismo 3, Política 2, Lábria 2, Sobrevivência 1, Ciência 1; muitos caçadores de bruxas possuem Briga 3, Esquiva 4, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 3 e Furtividade 3.

Equipamento: Bíblia, Cruz de prata, Medalha de São Inácio, Ornamentos, Manto.

O Arcano

*De uma pilha de volumes empoeirados,
Peguei o do topo e o folheei
Tremendo ao ler suas palavras curiosas
Que pareciam guardar segredos apavorantes.*

— H.P. Lovecraft, *Fungi from Yuggoth*

A formação do Arcano data da mística “Guerra das Rosas”, que ocorreu em torno de Paris na década de 1800 (um conflito não relacionado às guerras dos Barões Ingleses). Uma guerra de palavras e forças místicas estourou entre duas ordens rosacruz. A batalha entre as ordens tornou-se um escândalo público (e um entretenimento, que os jornais parisienses batizaram de “A Guerra das Rosas”) tão grande que muitos dos eruditos e praticantes mais brilhantes de ambos os grupos abandonaram suas ordens. Depois de redigir uma extensa constituição, esses dissidentes juntaram-se para formar o Arcano. A ordem persiste até os dias de hoje.

Embora o Arcano aparentemente exista há 100 anos, sua história data de ainda antes. O âmagô do Arcano consiste de um grupo que se autodenominou os “Monges Brancos”. Acredita-se que esses assim chamados Monges Brancos estivessem de algum modo envolvidos com a Inquisição, tendo descoberto sobre os Garou nessa época. Contudo, não mantêm conexões formais com a Inquisição e não participam de caçada às bruxas. O arcano estuda, mas não destrói.

O Arcano possui três Fundações conhecidas — uma em Boston, outra em Paris e a terceira em Viena. Seus membros, recrutados da nata da sociedade intelectual, dedicam-se mais à teoria que à prática. Eles parecem devotados unicamente à obtenção e ao estudo de informações relacionadas ao oculto, dedicando-se mais ao passado que ao mundo moderno. Alguns membros já demonstraram certo interesse pela atualidade, mas aparentemente esses membros — e o próprio Arcano — acreditam que os Garou estão extintos, se é que realmente existiram. Eles parecem mais interessados em fenômenos sobrenaturais de natureza menos tangível: magia, milagres e assombrações.

Eruditos: Esses intelectuais estão envolvidos na coleta e na classificação de todos tipos de assuntos paranormais, incluindo testemunhos de aparições de lobisomens. Eles não estão interessando em se confrontar violentamente com o sobrenatural, o que farão o máximo para evitar. Quando realizam trabalho de campo, os investigadores operam em grupos de quatro para terem testemunhas e maior segurança.

Criação do Personagem: Atributos 9/6/3, Habilidades 15/9/3, Antecedentes 7, Força de Vontade 10

Atributos Sugeridos: Assuma nível 2 para todos, exceto Carisma, Inteligência e Manipulação, que devem ser possuídas em nível 3, ou até 4.

Habilidades Sugeridas: Condução 1, Enigmas 3, Etiqueta 2, Expressão 2, Intimidação 1, Investigação 4, Liderança 4, Linguística 4, Ocultismo 4, Ciência 3, Lábria 2. Aqueles que executam rotineiramente trabalho de campo — fotografar fantasmas, coletar ectoplasma, medir energia “mágica” — costumam possuir Prontidão 1, Medicina 1, Sobrevida 1.

Equipamento: Automóvel, “Instrumentos” diversos, Parnaferalia Investigativa.

Outros Seres Sobrenaturais

Vampiros

Os vampiros são criaturas das cidades. Eles se alimentam da população das áreas urbanas. São os maiores responsáveis pelo crescimento desenfreado das metrópoles.

Os vampiros alimentam-se de sangue humano e extraem muitos poderes especiais dele. Um vampiro que tenha se alimentado recentemente de sangue costuma ser mais forte e rápido que um mortal. O número de Pontos de Sangue relacionado abaixo leva esse fator em consideração. Um vampiro pode usar um Ponto de Sangue para aumentar um Atributo Físico até 5 (e ocasionalmente mais) ou para curar um Nível de Vitalidade (exceto para danos causados por fogo, luz solar ou os dentes e as garras de entidades sobrenaturais, como os Garou.)

Dons: O nível de Dons é o nível total de Dons possuídos por um vampiro. Esses Dons não são parecidos com os dos Garou, porque os vampiros não possuem Gnose e Fúria e portanto poucos elos com o mundo dos espíritos — são apenas poderes equivalentes. Muitos poderes vampíricos lidam com o controle das mentes dos mortais (e dos Garou) e com a corrupção do próximo.

Se você estiver usando **Vampiro: A Máscara**, use as Disciplinas do livro em vez dos Dons.

Neófito: Esses são vampiros que ainda não alcançaram 100 anos de idade. Eles são os “adolescentes” da sociedade vampírica. São os vampiros que os Garou têm mais chance de encontrar. Sendo inexperientes, muitas vezes ignoram a existência dos lobisomens.

Criação do personagem: Atributos: 7/5/3, Habilidades: 13/9/3, Antecedentes: 7, Virtudes: 10, Força de Vontade: 7, Dons 2, Pontos de Sangue 10

Atributos Sugeridos: Assuma níveis de 2 em todos os Atributos.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Esportes 1, Briga 2, Esquiva 1, Etiqueta 1, Expressão 1, Intimidação 2, Armas Brancas 1, Ocultismo 1, Furtividade 3, Manha 1, Lábria 3

Dons Sugeridos: Sentidos Aguçados, Assombro, Resistência à Dor

Equipamento: Roupas da Moda, Faca retrátil, Óculos de sol

Anciões: Os anciões são os príncipes de seus reinos urbanos e freqüentemente dominam a política de uma cidade. Os vampiros anciões possuem sangue forte por terem sobrevivido de 300 a 1000 anos, e portanto, uma quantidade considerável de poderes inerentes. As características vampíricas descritas abaixo representam a variedade ocidental.

Criação do personagem: Atributos 10/7/5, Habilidades 21/9/3, Antecedentes 12, Força de Vontade 8, Dons 4, Pontos de Sangue 20

Atributos Sugeridos: Assuma níveis de 4 nos Sociais, 3 nos Mentais e 2 em Atributos Físicos.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 3, Esportes 1, Briga 2, Esquiva 3, Enigmas 2, Etiqueta 3, Expressão 1, Intimidação 4, Armas Brancas 2, Ocultismo 2, Furtividade 3, Manha 1, Lábria 4

Dons Sugeridos: Sentidos Aguçados, Assombro, Blá-blá-blá, Bloqueio Mental, Imposição, Argumento Definitivo de Lógica

Equipamento: Roupas Caras, mas Antiquadas, Óculos Escuros, Relógio de bolso, Espada

Carniçais: Muitos vampiros criam carniçais. Isto se consegue conferindo a um mortal ou a um animal um pouco de sangue vampírico sem primeiro drenar a criatura de sua própria força de vida. Como os carniçais são essencialmente mortais, não se confere a eles quaisquer estatísticas; use as estatísticas de animais ou humanos, talvez com um leve aumento nos Atributos Físicos (especialmente Força).

Regras Especiais: Enquanto estiverem bebendo sangue vampírico regularmente, eles são imortais. Porém, depois que ultrapassarem seu período de vida natural, os carniçais precisarão possuir sempre sangue vampírico em seus organismos para não envelhecer e morrer rapidamente — algumas vezes em dias, outras, em horas ou mesmo em minutos. Os Carniçais podem usar o sangue dentro deles da mesma forma que os vampiros (i.e., para aumentar suas estatísticas e sua cura). Assuma que os carniçais possuem de 1 a 10 Pontos de Sangue, dependendo da generosidade de seu mestre.

Magos

Nossos companheiros são magos negros.

— Carlos Castañeda, *Histórias de Poder*

Os magos são humanos que aparentemente possuem o poder de moldar a realidade. Os usos que fazem de seus poderes variam de acordo com o mago em questão, mas a

maioria dos Garou desconfiam de todos eles.

Muitos magos buscam a “Quintessência” da força da criação. Esta assim chamada Quintessência flui dos caern (que os magos chamam “Nodos”). Frequentemente os magos formam grupos de ataque para extrair dos sítios sagrados sua preciosa Quintessência. Naturalmente, isto não agrada aos Garou.

Existe uma ampla variedade de facções de magos, e eles travam uma guerra dissimulada contra a própria realidade, lutando por alguma coisa que chamam “Ascensão”. Certos magos, chamados Saqueadores, protegem a Wyld; outros, chamados Nephandi, aparentemente servem à Wyrn. Duas facções maiores, as Tradições e a Tecnocracia, são conglomerados de diferentes grupos reunidos em busca de um propósito comum; enquanto as Tradições procuram libertar a realidade e expandir os horizontes da mente e do espírito humanos, a Tecnocracia luta para prender toda a realidade num padrão estático e controlável, uma rede da Weaver fiada para o bem comum.

A maioria dos Garou não conhece ou se importa com as divisões entre os magos, mas uns poucos lobisomens que conhecem os segredos da sociedade dos magos se aliaram aos magos Saqueadores ou Tradicionais. Duas espécies de magos tradicionais, os Verbena e os Oníricos, são particularmente íntimos dos Garou. Não obstante, os magos geralmente são tratados com desconfiança, e sua má reputação geralmente é merecida.

Curiosamente, os magos parecem temer uma força mística chamada “Paradoxo”, na verdade um tipo de eco da realidade, que limita os efeitos da magia que eles ousam usar. Devido ao Paradoxo, a magia dos magos tende a assumir a forma

de coincidências surpreendentes em vez de bolas de fogo caindo no centro da cidade. O Paradoxo é um mistério para os Garou, que são imunes aos seus efeitos; alguns Theurge especulam que a própria Gaia pune aqueles humanos orgulhosos que saem da linha com frequência, enquanto os outros Garou têm teorias mais prosaicas. Os Galliards contam grandes histórias de magos dragados para o Abismo por terríveis espíritos do Paradoxo, ou explodindo devido ao acúmulo de energia Paradoxal. Os Ragabash têm tentado descobrir como usar o Paradoxo para sua vantagem, mas apenas uns poucos Uktena e Andarilhos do Asfalto estão dispostos ou capazes de lidar com essa manifestação de poder da Weaver.

Dons: Os magos possuem uma ampla variedade de poderes. Usar os Dons para obter aproximadamente os efeitos da magia dos magos seria, na melhor das hipóteses, problemático. O Narrador estaria dentro de seus direitos se simplesmente pedisse que um mago NPC causasse determinados efeitos dentro de uma ou duas áreas de conhecimento. Esses efeitos teriam dificuldades entre 5 e 8; a eficácia da Magia dependeria de quantos sucessos sejam obtidos pelo mago — muito pouco com um sucesso, efeitos perceptíveis com dois, uma quantidade bem razoável com três, grande êxito com quatro e um resultado extraordinário com cinco ou mais. A maioria das mágicas não inflige ferimentos agravados, mas, a partir de três sucessos, fogo, eletricidade, prata e um ataque poderoso de Quintessência pura infligem. Dê ao mago dois dados ou mais para testar isto, dependendo do poder que ele tenha.

Uma opção: simplesmente atribua ao mago de 10 a 15 Dons de Níveis Um a Cinco. Se você possuir **Mago: A Ascensão**, use em seu lugar as Esferas e a Arete do livro.

Iniciado: O mago descrito abaixo é uma iniciado Tradicional da Ordem de Hermes, com um bom domínio em magia e possuidor também de algum grau em habilidades mundanas.

Criação do Personagem: Atributos 9/6/4, Habilidades 20/8/3, Antecedentes 10, Força de Vontade 8, Paradas de Dados de Dons/mágicas 12/5

Atributos Sugeridos: Atributos 9/6/4, Habilidades 20/8/3, Antecedentes 10, Força de Vontade 8, Parada de Dados de Dons/Mágicas 12/5

Atributos Sugeridos: Assuma níveis de 2 em Atributos Físicos, 3 em Sociais e 4 em Mentais.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Esquiva 2, Empatia 2, Enigmas 3, Etiqueta 1, Linguística 2, Armas Brancas 2, Ocultismo 4, Ritos (humanos) 4, Lábria 3

Áreas Sugeridas em Conhecimento: Forças (elementos), Espíritos (como os Dons dos espíritos Garou)

Equipamento: Roupas Elegantes (em estilo vagamente arcaico), Acessórios Rituais, Espada de Ferro Frio

A maioria dos Magos possuem compatriotas poderosos ou algum tipo de seguidores.

Espectros

Os Espectros são sombras escuras que habitam lugares esquecidos. A maioria dos Garou já sentiu essas criaturas na periferia de suas consciências. Elas são espíritos, mas não do tipo com que os Garou estão familiarizados; são os espíritos dos mortos inquietos, e habitam numa Umbra toda sua. Na verdade, poucos Dons Garou possibilitam interação com essas criaturas espectrais. A Comunicação Espiritual e o Sentido do Sobrenatural têm sido empregados ocasionalmente com efeitos diversos, enquanto o Ritual da Invoca-

ção, o Ritual de Compromisso, o Comando Espiritual e o Chamado do Dever falham sempre. Dizem que os Silenciosos compreendem a verdadeira natureza dos Espectros. De fato, correm rumores de que os anciões da tribo possuem conhecimentos arcanos sobre os Espectros e podem entrar na Umbra sombria, sinistra e enevoadada na qual habitam. Também é dito que os Buracos do Inferno se conectam com o Submundo Sombrio e que alguns, se não todos, os espectros são aliados das crias da Wyrms. Alguns Dançarinos da Espiral Negra já falaram sobre a Escuridão e sobre sua habilidade em perambular pelas profundezas nebulosas.

Os espectros não entram na Umbra Viva; eles são incapazes de existir nela, de modo que os Garou os conhecem apenas por suas manifestações infrequentes na Terra. Os espectros definitivamente não são espíritos de Gaia, mas retêm muitos segredos sobre os Reinos distantes. De vez em quando eles parecem confusos e quietos; em outras ocasiões, maníacos e arrogantes.

Os espectros freqüentemente serão vistos guardando um lugar específico, normalmente uma área abandonada como um velho armazém ou uma casa abandonada. Os Roedores de Ossos costumam conhecer esses lugares “assombrados”.

Os Theurges avisam que esses seres do além possuem poderes que lhes possibilitam invadir a alma de um indivíduo e assumir controle de seu corpo. Os Uktena acreditam que eles podem ser repelidos pelo simples uso de um fosso de água salgada e guizos.

Até hoje nenhum Garou viu algum ancestral seu manifestado como um espectro. Na verdade, muitos apontam para a existência de Vidas Passadas como prova de que os ancestrais dos Garou se retiram para um local comum de descanso.

Os espectros podem ser usados pelos Narradores para acrescentar um elemento de horror aos seus jogos de **Lobisomem**. Eles costumam ter coisas para dizer aos lobisomens e tentarão fazê-los atender pequenos pedidos. Nem todos pertencem à Wyrms, embora eles certamente pareçam pertencer: muitos ficam gratos pelas pequenas buscas que os Garou executam para eles. Alguns espectros são afetados pelo Delírio no começo, embora adquiram imunidade rapidamente. Alguns são capazes de incitar os Garou ao frenesi.

As Características a seguir são para um espectro que se manifestou no mundo físico.

Atributos: 6/4/2. Habilidades: 10/6/2, Níveis de Vitalidade: 7, Gnose 5, Fúria 8, Força de Vontade 8

Poderes: Possessão (custo de 2 pontos de Gnose; teste a Força de Vontade do Espectro contra a Força de Vontade do alvo; a dificuldade é a Inteligência do alvo + 3). Cada sucesso drena um ponto de Força de Vontade. Quando a Força de Vontade temporária de um Garou desaparece, o ele fica possuído. O Ritual de Purificação tem demonstrado eficiência em expelir espectros de corpos humanos.

Corpo Sombra: Os Espectros não são feridos por armas comuns. Uma arma de fetiche, como uma adaga ritual, pode danificá-los. Quando um espectro não tiver mais níveis de Vitalidade ele desaparecerá, destruído temporariamente. Ninguém sabe precisamente quanto tempo os espectros demoram para voltarem a se formar no Mundo Inferior, mas eles invariavelmente retornam para se vingar daquele que os baniram.

“Changelings” (Fadas)

Em tempos remotos, as fadas, que em sua maioria eram aliadas dos Fianna, abandonaram este mundo. Durante os primeiros dias da Inquisição, a maioria das fadas abandonou sua terra natal na Umbra Profunda, deixando para trás apenas os antigos Trods que usam para ligar os mundos. Porém, muitas fadas ainda ficaram em nosso mundo; à medida que a Película se torna mais grossa, elas se esquecem quem são e se tornam cada vez mais mundanas. Seu sangue dilui-se com sangue humano, e logo sua natureza mística é esquecida. Apenas algumas fadas verdadeiras escaparam para territórios antigos embaixo das colinas (bolsões secretos na Umbra) e mantiveram sua sociedade. Essas últimas fadas chamam seus parentes quase mortais de “changelings”, nome que alude à antiga tradição de substituir bebês humanos por fadas. As verdadeiras fadas tentaram ajudar seus semelhantes quase mortais quando foi possível, mas os Trods para Arcádias estavam bloqueados, a divisa com a Terra do Verão foi erguida e a Película impediu-as de escapar da dura realidade da Terra.

Os Garou conhecem muitas dessas fadas e nutrem simpatia por elas; eles também foram expulsos de seus lares e das florestas.

Os Sidhe da Terra estão mudando e não falarão com os Garou sobre essas mudanças. Vários Changelings têm tentado encontrar formas de retornar a Arcádia, e contado com a ajuda de Garou.

Seguem-se algumas características básicas de um Changeling:

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 13/9/5, Níveis de Vitalidade: 7, Gnose 8, Fúria 3, Força de Vontade 5

Poderes: As fadas possuem poderes baseados em suas associações com diversos conceitos e potenciais. Por exemplo, uma fada aliada com o Inverno teria poderes relativos ao frio, à neve e ao gelo, mas também seria capaz de conjurar os poderes da Noite, das Estrelas e do Vento, porque eles são conceitos relacionados.

As fadas costumam aparecer como humanos adolescentes ou muito idosos. São nobres, poderosas e sobrenaturais.

Espíritos

Os deuses estão aqui, se é que estão em alguma parte do mundo.

— Algernon Blackwood, “The Willows”

Seguem-se alguns exemplos de espíritos que os Garou encontram com freqüência, sejam amigáveis ou hostis. O Narrador deve ficar à vontade para criar qualquer espírito.

Totens de Matilha

O processo de se aliar a um totem ou “adotar” um, lembra mais o processo de adoção de uma criança que o desenvolvimento de uma amizade entre duas pessoas adultas. O totem sente um elo com o Garou e fala com aqueles Garou que escolhem como seus “Filhos”. O espírito que cuida das Crianças é um Jagglings chamado de avatar de totem.

Geralmente, um espírito de totem é um Incarna. Os espíritos de Totem costumam ser espíritos de animais, podendo também ser criaturas mitológicas, forças elementais ou

outros tipos de espíritos. Os totens animais também são chamados Pais Animais pelos lupinos (veja *Espíritos dos Animais*, adiante). Geralmente, todos os totens caem em uma entre três categorias: Totens de Respeito, Totens de Guerra e Totens de Sabedoria.

- **Totens de Respeito:** São espíritos ancestrais que se associaram com os maiores Garou. Há muitos anos eles proporcionam conselhos de liderança, assistência diplomática e outros tipos de auxílio. Eles são conhecidos por emprestarem sua vontade de ferro aos seus Filhos.

- **Totens de Guerra:** Na maioria das vezes são espíritos animais predadores e guerreiros ancestrais. São Totens de Fúria, prestando auxílio aos Garou nas batalhas, em táticas e estratégias, e em exploração. Talvez sejam um pouco sedentos de sangue demais para obterem muito respeito da parte dos Garou como um todo, mas são úteis em tempos de guerra. São conhecidos por emprestar sua Fúria aos seus Filhos e os ajudam na guerra.

- **Totens de Sabedoria:** São totens selvagens, estranhos e espirituais, normalmente espíritos da natureza e forças elementais. Eles ensinam a muitos Garou místicos os segredos da magia, e ajudam continuamente os Theurges dos Garou. Com frequência esses totens são vistos com certo desrespeito, por serem imprevisíveis e dados a guardar segredos. São conhecidos por ensinarem magia a seus Filhos e por protegê-los espiritualmente.

Custos de Antecedentes e Características

O Antecedente Totem permite que os personagens “comprem” um espírito de totem afiliado a sua matilha. O número total de pontos de Antecedentes transferidos pelos personagens para o totem de matilha oferece à matilha uma Parada de pontos para gastar. Contudo, a matilha precisa primeiro gastar o Custo de Antecedentes do totem específico que ela selecionou, e em seguida fornecer outras habilidades ao totem. Para maiores informações, consulte *Totem*.

Todas as Características concedidas pelos totens são conferidas numa base de uma por turno, e para apenas um membro de matilha por vez (exceto por Renome), a não ser que seja dito outra coisa. As Características podem ser “passadas” de um membro da matilha para o outro. O portador atual do poder designa o próximo receptor. Todos os bônus de Atributos ou Habilidades são acrescidos à Parada de Dados do membro da matilha para essa Característica, mesmo que o membro da matilha normalmente não tenha pontos nessa Característica. Todos os bônus e penalidades de renome se aplicam imediatamente ao membro da matilha que escolheu o totem, a não ser que o Narrador decida outra coisa.

Cada totem possui um Dogma, uma ou mais regras que seus Filhos precisam seguir para permanecer nas graças do totem. Os Garou que não respeitarem o Dogma serão abandonados pelo totem da matilha e precisarão passar por um Ritual de Contrição para voltar às graças do totem. É possível que um totem venha a abandonar definitivamente uma matilha que viole com frequência suas regras.

Os totens de matilha, assim como outros espíritos aliados aos Garou, podem ensinar Dons aos seus Filhos. Os

tipos de Dons que eles ensinam dependem de suas afiliações e de seus poderes.

Segue-se uma lista de totens disponíveis e suas afiliações. Muitos desses totens também são totens tribais. Os membros de uma tribo aliada ao totem não adquirem as Características relacionadas com cada totem. Esses bônus se aplicam apenas àqueles membros de matilha aliados a um avatar do totem. As tribos, por sua vez, se beneficiam através da sabedoria transmitida e do patronato do totem: seus Dons tribais lhes são ensinados originalmente por seu totem.

Totens de Respeito

Falcão

Custo de Antecedentes: 5

Nobre e corajoso, o Falcão vôa alto e lidera todos os Garou. O Falcão inspira os corações dos Garou para que os lobisomens sejam criaturas fortes. Os Presas de Prata são servidos pelo Falcão, que os ajuda a manter a comunicação, e, portanto, a unidade. O Falcão é um totem altamente respeitado, embora, devido aos rumores sobre os fracassos dos Presas de Prata, talvez não seja mais tão respeitado quanto foi um dia.

Características: As matilhas escolhidas pelo Falcão podem reivindicar até quatro pontos de Força de Vontade por história, e obter +3 para uma Parada de Dados de Liderança. A honra de cada membro aumenta em um. Os Presas de Prata costumam considerar nobres as matilhas guiadas pelo Falcão, embora alguns irão desprezá-las e considerá-las arrogantes.

Dogma: Os Filhos do Falcão jamais podem se dar ao luxo de perder Honra permanentemente. Se o fizerem, deverão corrigir esta discrepância ou executar o Ritual de Contrição e se redimir mergulhando numa batalha impossível contra um laçao da Wyrn, desta forma cometendo efetivamente suicídio.

Avô Trovão

Custo de Antecedentes: 7

“O Trovão rege com um punho de Ferro e uma voz de Seda”, professa o antigo adágio. O Trovão é mais temido que respeitado, embora seu lugar entre os Totens de Respeito seja seguro. Seus corvos das tempestades têm olhos por toda parte, e raramente é ele mesmo quem escolhe uma matilha. Em vez de submeter um avatar de totem à matilha, ele envia um deseio Corvos das Tempestades para cuidar de seus Filhos. O Trovão ensina paciência, engenhosidade, sutileza e estratégia aos seus escolhidos.

Características: As matilhas escolhidas pelo Trovão podem usar cinco pontos extras de Força de Vontade a cada história, e obter +3 numa Parada de Dados de Etiqueta. Pouquíssimas pessoas acreditarão nelas, mas os membros da matilha poderão ganhar +2 numa Parada de Dados de Intimidação conjurando Trovão. Cada membro de matilha adquire um ponto de Honra. Os Senhores das Sombras irão querer se manter constantemente informados sobre o que as matilhas do Avô Trovão estão fazendo.

Dogma: Os Filhos do Trovão normalmente não dizem a verdade àqueles que eles não respeitam. Eles jamais respeitam aqueles a quem dominam.

Pégaso

Custo de Antecedentes: 4

Embora este totem esteja associado aos Fúrias Negras, ele também é conhecido pelo poder em suas asas e pela nobreza que transpira. Pégaso volta a maior parte de sua preocupação para os lugares sagrados, sempre procurando protegê-los. Devido à rixa entre os Cria de Fenris e os Fúrias Negras, Pégaso não adotará uma matilha que tenha um Cria nela. Pégaso costuma ser representado por um cavalo negro e alado com olhos ígneos. Ele controla o elemento Ar e pode ensinar aos seu Filhos os Dons associados às viagens aéreas.

Características: As matilhas escolhidas por Pégaso podem invocar três pontos extras de Força de Vontade a cada história, e obter +3 na Parada de Dados de Empatia com Animais. Cada membro de matilha adquire dois pontos de Honra. Os Fúrias Negras sempre demonstrarão boa vontade para com eles.

Dogma: Os Filhos de Pégaso precisam sempre ajudar as fêmeas de todas as espécies, especialmente as jovens.

Cervo

Custo de Antecedentes: 4

O mestre da Caçada Selvagem, o grande Cervo é a representação do poder viril da natureza. Mais velho que os Garou, ele é um totem muito antigo, que representa um dos aspectos fundamentais da vida. O Cervo ensina aos Garou sua afinidade com a natureza, tendo provavelmente sido fundamental para a extinção do Impergium. Também é associado à virilidade. O Cervo ocasionalmente aparece a Garou perdidos, conduzindo-os para longe do perigo ou aju-

dando-os em crises.

Características: As matilhas escolhidas pelo Cervo podem invocar três pontos de Força de Vontade extras por história, e adquirir +3 numa Parada de Dados de sobrevivência. Cada membro de matilha adquire três pontos de Honra.

Os Fianna, e também as fadas, sempre demonstrarão boa vontade para com eles.

Dogma: Os Filhos do Cervo precisam sempre prestar ajuda às fadas ou a seus parentes.

Totens da Guerra

Urso

Custo de Antecedentes: 5

Na guerra, o Grande Urso é um guerreiro feroz, mas em tempos de paz, é muito sábio. Ele é o ancestral dos curandeiros e mestres de ritual, velho e conhecedor dos mistérios do Vale de Gaia (a Terra). Porém, não é bem visto pelos Garou, porque eles não confiam nos filhos verdadeiros dele, os Gurahl (homens-ursos).

Características: Os Filhos do Urso adquirem +3 numa Parada de Medicina e a habilidade de hibernar até três meses por vez sem precisar de comida ou bebida. O Atributo Força de cada membro da matilha é elevado em um, e cada membro pode usar o Dom Toque da Mãe uma vez por dia.

Contudo, todos os membros de uma matilha que tenham escolhido Urso perdem cinco pontos temporários de Honra (se tiverem algum) e precisam subtrair um de todos os prêmios de Honra que recebam, o que lhes dificulta aumentar sua Honra. Os homens-ursos demonstram boa vontade para com

os Garou deste totem, bem como certas tribos indígenas.

Dogma: O Urso nada pede aos seus Filhos Garou, porque sabe que eles já estão sacrificando muita coisa simplesmente por se afiliarem a ele.

Coiote

Custo de Antecedentes: 7

O Coiote é o trapaceiro. Ele é selvagem e imprevisível — é o fora da lei. É a sombra nas florestas. É a raiz na qual até o lobo mais poderoso tropeça. O uivo do Coiote atinge a lua e a chama para dançar. Ele é um grande guerreiro, um mestre da fraude e da trapaça.

Características: O Coiote confere aos seus Filhos +3 para uma Parada de Dados de Furtividade, +1 em Sobrevida, +3 em Manha, +1 em Lábia. Ele sempre possui a capacidade de encontrar seu companheiro de matilha esteja onde estiver, automaticamente (esta habilidade extra não pode ser adquirida separadamente).

Contudo, os Garou não o consideram um totem especialmente sábio. Cada membro da matilha subtrai um de quaisquer prêmios de Sabedoria recebidos. A responsabilidade por toda sorte de problemas e confusões é atribuída à matilha, seja ela culpada ou não. O Coiote é um totem muito poderoso para se ter, mas muito difícil. O tédio, porém, jamais será um problema para a matilha.

Dogma: O Coiote não limita seus Filhos.

Fenris

Custo de Antecedentes: 5

Fenris era o temido Deus-Lobo dos antigos nórdicos. As lendas não estão longe da verdade: sanguinário, poderoso e forte, ele não espera benevolência e não concede nenhuma. A sua trilha é a do guerreiro. Fenris escolhe apenas matilhas guerreiras.

Características: O patronato dos Fenris oferece um ponto adicional à matilha no Atributo Físico (Destreza, Força ou Vigor — à escolha dos membros individuais da matilha), mesmo se isso aumentar o Atributo acima de 5. Cada membro da matilha ganha dois pontos de Glória. Os Cria de Fenris respeitarão a matilha um pouco mais e sempre convidarão seus membros para caçadas selvagens e frenéticas.

Dogma: Os Fenris exigem que seus Filhos jamais percam uma oportunidade de luta.

Grifo

Custo de Antecedentes: 4

Faminto, sempre faminto, o Grifo mata com garras velozes e se alimenta de seu inimigos caídos. Ele protege as regiões selvagens da dominação do homem e representa os poderes mais primais e animalísticos.

Características: Caçador ágil, o Grifo concede +3 a uma Parada de Prontidão. Além disso, cada membro da matilha pode se comunicar diretamente com todas as aves de rapina sem a necessidade de um Dom especial. Cada membro da matilha ganha dois pontos de Glória. Os Garras Vermelhas reconhecem os devotos do Grifo como almas irmãs.

Dogma: O Grifo requer que seus filhos não se associem com os humanos e apenas raramente adota um Garou homínídeo como seu Filho.

Rato

Custo de Antecedentes: 5

Silencioso, rápido e habilidoso, o Rato é um mestre da guerrilha, sobrevivência e camuflagem, e conhece bem a verdade daquele velho ditado, “A segurança está na quantidade”. O Rato ensinou essas virtudes a muitos Garou, sendo ele mesmo muito violento ao ser encurralado.

Características: As matilhas escolhidas pelo Rato recebem até cinco pontos de Força de Vontade por história, e aprendem a melhor forma de moderar um inimigo, subtraindo um ponto das dificuldades de todos os testes de mordida. Os Filhos do Rato também subtraem um ponto das dificuldades para permanecer esgueirado ou quieto. Cada membro de matilha ganha um ponto de Sabedoria. Os Roedores de Ossos ajudarão os Filhos do Rato tanto quanto puderem, mas geralmente não arriscarão suas vidas por eles.

Dogma: O Rato pede aos seus Filhos que jamais matem animais nocivos.

Wendigo

Custo de Antecedentes: 7

O Wendigo é a fera da neve e do gelo, o saqueador do norte gelado. É um espírito canibal, que devora os corações dos inimigos, mas que está integrado demais à vida selvagem para ser corrompido pela Wyrn. O Wendigo ensina os Garou como usar as táticas selvagens da tempestade num batalha. Ele também os ensina como domar o rancor frio dentro deles, transformando-o em fúria assassina.

Características: Cada membro de matilha adquire cinco pontos de Fúria por história, a despeito de seu verdadeiro nível de Fúria; portanto, os Filhos dos Wendigo podem ter mais pontos de Fúria para gastar do que os seus níveis permitiriam. Cada membro de matilha também adquire dois pontos de Glória. A tribo Wendigo não confia automaticamente nos Filhos do Wendigo. O Wendigo costuma ser muito selvagem e imprevisível para poder julgar com imparcialidade.

Dogma: O Wendigo pede aos seus Filhos que sempre ajudem os indígenas com problemas.

Totens da Sabedoria

Quimera

Custos de Antecedentes: 5

A Quimera é a Fêmea das Muitas Faces, a Dama dos Espelhos, a Perpétua Metamorfa. Ela é a guardiã misteriosa dos sonhos, e é portadora a dama dos Enigmas e da sabedoria interior.

Características: A Quimera confere aos seus Filhos a habilidade de se disfarçarem como alguma coisa ou alguém diferente quando eles estão na Umbra (teste Gnose; dificuldade 7). A matilha ganha +3 em uma Parada de Enigmas e +1 em Percepção. Cada membro da matilha subtrai dois de todas as dificuldades que envolvam charadas, enigmas, descobrir coisas ou interpretar sonhos. Os Portadores da Luz notarão a afiliação da matilha, mas isto não afeta necessariamente sua opinião sobre eles.

Dogma: A Quimera não limita seus Filhos, mas não irá visitá-los se não buscarem iluminação.

Barata

Custo de Antecedentes: 6

Barata é rápida, vigorosa, incrivelmente adaptável. Embora seja mais antigo que se possa imaginar, é um totem da era moderna. Seus Parentes correm através de cada esquina da cidade, infiltrando-se em cada recanto e fenda.

Características: A Cria da Barata adquire a habilidade de Espiar da Umbra em fluxo de dados e através de conexões elétricas; ou seja, os membros de matilha podem entrar na Umbra, fazer um teste de Gnose, e ver dados armazenados ou que estejam fluindo num cabo de computador. Cada membro de matilha protegido pela Barata subtrai dois de todas as dificuldades envolvendo computadores, eletricidade e ciência (incluindo Reparos). Eles ganham + 3 em todos os testes para ativar Dons que afetem tecnologia.

Dogma: Barata pede que a matilha poupe todos os seus parentes.

Dana

Custo de Antecedentes: 8

Dana é um totem poderoso dos antigos Celtas. Normalmente considerada um espírito de fada, Dana é na verdade o espírito de uma mulher sábia. Sendo um totem muito difícil de se alcançar, Dana não se revela com frequência aos Garou. Na verdade, não são muitos os Garou que a conhecem.

Características: Dana confere aos seus Filhos uma Terceira Visão através do Dom Pulso do Invisível. Suas matilhas adquirem a habilidade de encantar os ouvintes através de canções ou uivos (Manipulação + Atuação; dificuldade 8); os efeitos cabem ao Narrador. Além disso, a matilha adquire Vida Passada 3; esta não é uma afinidade autêntica com ancestrais Garou, mas uma capacidade em aprender conhecimentos e culturas antigas mediante o acesso a memórias primais. Todos os Fianna e fadas reconhecerão e prestarão honras aos Filhos de Dana.

Dogma: Dana pede aos seus Filhos que realizem assembleias em sua honra durante os solstícios e os equinócios.

Coruja

Custo de Antecedentes: 6

Coruja é silenciosa e veloz. À noite, ela reina. Coruja representa os conhecimentos antigos recolhidos nos recessos mais profundos da noite. Coruja também está associada aos segredos da morte e da Umbra Negra; certas tribos de Americanos Nativos acreditam que as corujas sejam fantasmas vingativos.

Características: Coruja concede ajuda silenciosa aos seus Filhos, frequentemente conferindo-lhes premonições de perigo e levando-os a lugares místicos esquecidos (a critério do Narrador). Coruja confere asas aos seus filhos quando entram na Umbra, permitindo que eles voem de um lugar para outro. Os Filhos da Coruja subtraem dois de todas as dificuldades que envolvam furtividade, silêncio ou quietude. A matilha recebe três dados adicionais ao usar qualquer Dom que envolva ar, viagem, movimento ou escuridão. Cada membro da matilha ganha dois pontos de Sabedoria. Os Silenciosos frequentemente surgem aparentemente do nada para ajudar a matilha quando ela está em perigo. Os Filhos do Rato não se dão bem com os Filhos da Coruja, devido aos seus totens esta-

rem permanentemente em conflito.

Dogma: Coruja pede à sua matilha que deixe sacrifícios de animias para ela nas florestas, na forma de pequenos animais engaiolados ou amarrados.

Uktena

Custo de Antecedentes: 6

O Uktena é um antigo e poderoso espírito da água com a aparência de uma serpente e de um puma. Poucos espíritos conhecem e compreendem tantos segredos do oculto quanto os Uktena.

Características: Os Uktena cercam todos seus filhos com um campo protetor quando eles entram na Umbra. Este campo protetor acrescenta três dados aos seus testes de absorção. Cada membro da matilha sob a proteção dos Uktena aprende conhecimentos secretos, obtendo dois pontos extras de experiência a cada história que podem ser aplicados apenas no aprendizado de Enigmas, Ocultismo, Rituais, Dons ou outros conhecimentos místicos.

A associação da matilha com o Uktena gera desconfianças nos outros Garou. Os graus de dificuldade dos testes Sociais são aumentados em um quando se interage com outros Garou (exceto, naturalmente, com os Garou Uktena). Cada membro da matilha adquire dois pontos de Sabedoria. Os Garou da tribo dos Uktena tratarão a matilha como primos perdidos.

Dogma: O Uktena pede aos seus Filhos que recuperem conhecimentos perdidos, lugares, animais e objetos das garas dos lacaios da Wyrn (esta definição frequentemente inclui magos e quase sempre vampiro, do clã Tremere).

Unicórnio

Custo de Antecedentes: 7

O Unicórnio é puro, poderoso, forte e sábio. É um totem de paz, harmonia e cura. Ele representa a compreensão pura e o amor imaculado de Gaia, e estende esta benção a todos os seus Filhos.

Características: Os Filhos do Unicórnio adquirem sua velocidade na Umbra, movendo-se ao dobro da velocidade normal por suas paisagens sombrias. Os Filhos do Unicórnio subtraem dois pontos de todas as dificuldades que envolvam cura e empatia, mas *somam* dois pontos a todas as dificuldades para ferir ou prejudicar outro Garou (pelo menos aqueles que não pertençam à Wyrn). Eles adquirem três dados adicionais quando usam Dons que envolvam paz, cura, força e proteção. Cada membro da matilha adquire três pontos de Sabedoria. Os Filhos de Gaia sempre ajudarão a matilha, e ocasionalmente poderão lutar ao seu lado.

Dogma: O Unicórnio pede aos seus Filhos que ajudem e protejam os fracos, desamparados e explorados, mas não a ponto de ajudar também a Wyrn.

Existem muitos outros totens, mas os descritos acima são aqueles mais familiares aos Garou.

Naturais

Estes espíritos da natureza das regiões selvagens são encontrados com mais frequência em Clareiras, os locais dentro da Umbra no qual eles se reproduzem. Muitos naturais são espíritos de homens e animais mortos, enquanto outros são gerados a partir da significância especial ou da beleza de uma determinada localidade.

Nos dias em que os Jardins de Gaia cobriam a maior parte da Umbra Rasa, todos os rios e árvores poderiam ter espíritos. Agora a Umbra está quase toda desmatada, e apenas uns poucos lugares possuem espíritos.

Espíritos Animais

Os Garou frequentemente interagem com os espíritos dos animais, seja para aprender Dons com eles ou para desculpar-se com eles depois de caçar seus parentes ou sua comida. Os espíritos animais são apreciados com seus análogos físicos, mas eles costumam ter um poder que ensinam ao Garou — por exemplo, um rato-calunga que possa ensinar um Garou a escavar ou um coelho que possa ensinar um Garou a saltar. Veja *Dons*, para maiores informações sobre quais espíritos animais ensinam Dons.

A grande variedade de espíritos animais impede sua categorização, e os Garou acreditam que muitos espíritos que existiam antes desapareceram juntamente com seus análogos animais. Os Garou acreditam que todos os espíritos animais Jagglings e Gafflings são aliados de seus Totens Incarna patronos, os quais os lupinos chamam Pais Animais. Os Pais Animais, assim dizem os lupinos, regulam as populações terrestres de animais. Se eles forem desrespeitados ou insultados, impedirão novos nascimentos de seus parentes no mundo físico. Pode ser desastroso para os lobos se o Incarna for desrespeitado por Caribu ou Gamo. A extinção dessas espécies causaria fome entre os poucos lobos que ainda existem no mundo. Dizem que os Pais Animais vivem em tocas em alguma parte perto da Umbra Rasa.

Abaixo estão alguns exemplos de Gafflings de espíritos animais:

• Cobra

Força de Vontade 5, Fúria 6, Gnose 8, Poder 20

Encantos: Olhar Paralizante (Custo 1; como no Dom dos Senhores das Sombras)

• Coruja

Força de Vontade 7, Fúria 4, Gnose 6, Poder 20

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar

• Falcão

Força de Vontade 10, Fúria 6, Gnose 5, Poder 25

Encantos: Sentido de Orientação, Assombro (Custo 1; como no Dom dos Presas de Prata)

Filhos das Clareiras

Os Filhos das Clareiras são espíritos das árvores, as verdadeiras almas das árvores. Eles mantêm a forma física da árvore, mas na Umbra podem ser vistos como figuras de luz, envoltas em mantos e adormecidas dentro da árvore. Seus rostos gentis e sábios vigiam cuidadosamente as cercanias, e seus olhos verdes observam os transeuntes.

A forma espiritual de um Filho da Clareira depende principalmente da localização física de sua árvore. Se ela ficar ao lado de uma estrada movimentada, o espírito-árvore estará Contaminado pela Wyrn e talvez haja teias padrão pendendo de seus galhos. Nas regiões selvagens os espíritos têm uma aparência magnífica e majestosa.

Os Filhos da Clareira costumam ser Gafflings ou Jagglings, embora alguns extremamente velhos ou poderosos possam ser Incarna (costumam ser associados a árvores antigas e

são chamados de Reis dos Carvalhos).

Força de Vontade 7, Fúria 3, Gnose 8, Poder: variável (20 para uma árvore nova, 80+ para uma sequóia anciã).

Encantos: Sentido de Orientação, Eliminar Praga de Plantas, Sentido Florestal

Lunas

Os lunas são Jagglings de Luna. Eles aparecem como fios de luz cercados por auras azuis e douradas. Grandes amigos dos Garou, eles se comunicam empaticamente, mudando para várias formas enquanto comungam silenciosamente com outro espírito. Este movimento se torna cada vez mais instável durante a lua crescente. O comportamento desses lunas muda drasticamente de acordo com a fase da lua. Como sua senhora, eles são suscetíveis à loucura lunar durante a lua cheia.

Os lunas possuem o poder de abrir qualquer Ponte da Lua, se assim o quiserem. Eles ocasionalmente executam este serviço para o garou que seja bem sucedido ao fazer a solicitação — mediante uma taxa. Porém, caso o Luna esteja sofrendo de loucura, não haverá nenhuma garantia de que o espírito enviará o viajante para onde este deseje ir.

Força de Vontade 8, Fúria 4 (durante a lua cheia), Gnose 7, Poder 35

Encantos: Sentido de Orientação, Abrir Ponte da Lua (Custo 5), Reforma

Corvos das Tempestades

Os Corvos das Tempestades são os espíritos servos do Avô Trovão, totem dos Senhores das Sombras. Na maioria das vezes eles são Jagglings, embora possam também aparecer como avatares de totem de matilha. Eles se mantêm permanentemente conectados com Trovão, afinal são os seus olhos e ouvidos.

Força de Vontade 9, Fúria 7, Gnose 6, Poder 35

Encantos: Sentido de Orientação, Criar Vento, Rastrear

O Wendigo

Sendo o avatar do próprio grande Wendigo, esta criatura aparece como um humanóide deformado de pele azulada e dotado de garras, presas, olhos flamejantes e tocos parecidos com cascos no lugar dos pés. O Wendigo pode correr a até 80 quilômetros por hora através do céu. O Wendigo ocasionalmente é convocado pelos Garou para realizar missões de vingança; ele irá rastrear sua presa, dilacerá-la e comer o seu coração. Ele pode ser convocado mediante o uso do Dom Wendigo de Conjuração do Espírito Canibal.

Força de Vontade 7, Fúria 10, Gnose 3, Poder 45

Encantos: Criar Vento, Congelar, Sopro Congelante, Dardos de Gelo, Materializar (custo de Poder 30, Força 6, Destreza 6, Vigor 6, Briga 5, Esquiva 1, Garras: Força + 2, Presas: Força + 1, Vitalidade: 12), Rastrear.

A Caçada Selvagem

A manifestação da vingança do Gamo, a Caçada ocasionalmente é convocada pelos Fianna para combater as piores ameaças da Wyrms. Porém, fazer isso é muito perigoso: a caçada é uma personificação da raiva e da fúria do Garou, e aqueles que participam do flagelo também podem ser consumidos por ela.

A Caçada é composta de energia espiritual em estado bruto. Se ela for “morta”, irá apenas se dissipar mais uma vez para a Umbra, para reaparecer se for convocada de novo.

• **O Caçador:** O Caçador aparece como um homem com chifres de gamo acompanhado por uma matilha de cães. O Caçador é um poderoso Jagglings a serviço do Gamo.

Força de Vontade 10, Fúria 10, Gnose 5, Poder 60

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Materializar (Custo de Poder 28); Força 6, Destreza 6, Vitalidade 6, Briga 5, Esquiva 1, Lança: Força + 3, Vitalidade: 10), Rastrear

• **Os cães de caça:** Costuma haver 10 cães de caça. Eles podem correr tão rápido quando um Garou na forma lupina. Os cães de caça são Jagglings servos do Caçador.

Força de Vontade 6, Fúria 7, Gnose 2, Poder 28

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar (custo de Poder 16; Força 4, Destreza 4, Vitalidade 4, Luta corporal 4, Mordida: Força + 1, Vitalidade: 7), Rastrear

Espíritos Ancestrais

Os Garou mantêm conexões com aqueles que vieram antes deles, mesmo quando eles se encontram além do véu da morte. Os Garou acreditam que seus ancestrais ainda existem no mundo espiritual, prontos para ajudar seus descendentes, inspirando-os com sua sabedoria e coragem. Um Garou que possua Antecedentes de Vidas Passadas pode realmente convocar seus ancestrais para possuí-lo e agir em conjunto com ele no momento presente. Esses espíritos ancestrais podem ser encontrados com frequência nos 13 Reinos Próximos na Umbra (veja Capítulo Sete: O Mundo Espiritual).

Há uma controvérsia entre os Theurges quanto à verdadeira natureza desses espíritos; alguns acreditam que eles sejam realmente espíritos dos mortos, enquanto outros argumentam que eles sejam simplesmente sombras, restos efêmeros de memórias, e que os verdadeiros espíritos residem no útero de Gaia, esperando para renascer. A maioria dos Garou acredita numa combinação das duas hipóteses: que os mortos deixaram um pouco de si para trás com o fim de ajudar seus descendentes, embora seus eus verdadeiros tenham retornado para Gaia.

Ocasionalmente, os espíritos ancestrais dos humanos podem ser encontrados, principalmente aqueles pertencentes a xamãs de Parentes. Esses espíritos ocasionalmente podem ser convocados para ensinar Dons da raça homínida.

Os Espíritos Ancestrais variam enormemente em poderes e habilidades, dependendo do seu poder diante da morte. O que se segue é uma amostra de espírito dos Garou:

Força de Vontade 6, Fúria 8, Gnose 7, Poder 30

Encantos: Segundo seus Dons tribais. Os Filhos de Gaia podem possuir o Encanto de Cura, enquanto os Andarilhos do Asfalto podem possuir Encantos semelhantes aos de um elemental da eletricidade.

Elementais

Esses espíritos são manifestações dos elementos — os tijolos de Gaia e de toda a vida. Nos últimos anos, o conceito clássico dos quatro elementos de ar, fogo, terra e água foram substituídos pela descoberta de uma variedade de elementais diferentes. De fato, nos domínios urbanos, os espíritos do vidro, metal e plástico têm sido contactados por alguns Andarilhos do Asfalto. O nível de poder dos elementais varia muito. Alguns não são mais do que Gafflings, enquanto outros são tão poderosos quanto qualquer Incarna. Seguem-se exemplos de elementais menores que podem ser contactados por Garou Theurges.

Elemental do Ar

Força de Vontade 3, Fúria 8, Gnose 7, Poder 40

Encantos: Sentido de Orientação, Criar Vento, Reformar, Flutuar

Elemental da Terra

Força de Vontade 10, Fúria 4, Gnose 5, Poder 40

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Materializar, Provocar Umbramoto

Elemental do Fogo

Força de Vontade 5, Fúria 10, Gnose 5, Poder 30

Encantos: Sentido de Orientação, Rajada de Chamas, Criar Chamas

Elemental da Água

Força de Vontade 6, Fúria 4, Gnose 10, Poder 30

Encantos: Sentido de Orientação, Eliminar Contaminação, Inundar, Curar

Elemental da Eletricidade

Força de Vontade 4, Fúria 7, Gnose 5, Poder 40

Encantos: Sentido de Orientação, Controle de Sistemas Elétricos, Lançar Raios, Curtos Circuitos

Elemental do Vidro

Força de Vontade 4, Fúria 7, Gnose 7, Poder 45

Encantos: Materializar, Estilhaçar Vidro, Lançar vidro

Espíritos Atômicos

São espíritos que dançam nas chamas atômicas. Eles *não* são radiação (isso cabe à Wyrn), mas reação pura. Contudo, conhecem muita coisa sobre a Wyrn e a estrutura básica do universo, porque já existiam no Começo de Todas as Coisas. Às vezes os Andarilhos do Asfalto os consultam, e um espírito atômico sempre responderá as perguntas dos mortais, mas apenas se estes o ajudarem antes — muitas vezes detonando o ciclotron no qual ele se encontra aprisionado.

Força de Vontade 10, Fúria 5, Gnose 10, Força 40+ (até 100 no ponto de impacto de uma explosão de 100 megatons)

Encantos: Sentido de Orientação, Romper Realidade, Materializar, Reformar, Solidificar Realidade

Rajada Atômica: O espírito pode infligir danos como ataque bioquímico. O custo de Poder é de três dados por dano.

Espíritos Enigmáticos

Muitos espíritos são inescrutáveis até mesmo para os Garou. Eles costumam ser residentes permanentes da Umbra, não possuindo qualquer equivalente no mundo físico, e portanto nenhum padrão de referência segundo o qual possam ser compreendidos. A despeito disso, os Garou costumam se aliar a certos espíritos e lucrar muito com esse relacionamento.

Quiméricos

Os Quiméricos são os Jagglings do totem da Quimera. Eles são fragmentos de Efêmeros que adquiriram consciência. Vivem nos confins das planícies oníricas e personificam Enigmas. Como seu Patrono, eles são amorfos e maleáveis, adquirindo a forma exata desta ou daquela coisa que escolherem. Eles costumam ensinar Dons enigmáticos aos Garou. Eles ocasionalmente aparecem aos Garou em sonhos para transmitir mensagens estranhas, que raramente são compreendidas.

Força de Vontade 3, Fúria 5, Gnose 10, Poder 35

Encantos: Sentido de orientação, Reforma, Metamorfose

Englings

Os Englings são Jagglings de Gaia e carregam em si uma parte Dela. Eles são espíritos da Gnose, e os Garou costumam caçá-los ritualmente durante assembléias. Depois que um Engling tiver sido capturado por seus caçadores, ele precisa ser agradecido ritualmente por se ter sacrificado pelo Garou para que este pudesse se fortalecer em sua luta em defesa de Gaia. Se a caçada for desempenhada a contento, os Garou participantes readquirem toda a sua Gnose. O Engling se Reforma em qualquer parte da Umbra. Para maiores informações sobre a caçada, veja Gnose.

Força de Vontade 5, Fúria 1, Gnose 10, Força 25

Encantos: Sentido de orientação

Epiphlings

Alguns espíritos personificam conceitos ou idéias, como Guerra, Morte, Dor, Paz, Calma, Proteção, etc. Os Garou não têm certeza absoluta sobre como esses espíritos se enquadram

na hierarquia Umbral. Os Portadores dizem que esses espíritos são idéias puras ou conceitos abstratos que descem dos Céus (ou que sobem do Mundo Inferior) para o mundo intermediário, onde se tornam meras sombras de seu poder verdadeiro. Outros acreditam que eles são Efêmeros da Penumbra que se reproduzem a partir de emoções fortes ou de idéias no mundo físico. Os Portadores da Luz chamam esses espíritos de Epiphlings, porque eles são encontrados com frequência nos arredores dos Domínios Epiph. O Narrador deve sentir-se à vontade para criar Características para esses espíritos; eles quase sempre são encontrados como Gafflings. Os Garou costumam aprisioná-los em fetiches.

Wyldlings

Os Wyldlings são os filhos da Wyld. Eles preferem residir na Umbra Profunda, porque a Teia Padrão tornou Gaia estagnada e permanente demais para eles. Eles normalmente aparecem sob a forma de redemoinhos de matéria e energia em mutação constante.

Todos os Wyldlings possuem o Encanto Romper Realidade.

Vórtex

O grande Vórtex é um dos Wyldlings mais poderosos, sendo respeitado e temido pelos espíritos e pelos Garou. Ele aparece como uma implosão grande e nebulosa de energia e matéria líquida, sólida e gasosa, sempre se contorcendo. Os vórtices costumavam entrar ocasionalmente no mundo físico (onde se alimentavam das energias mágicas da Wyld),

mas agora passam a maior parte do tempo na Umbra Profunda. Eles são caprichosos, imprevisíveis e suas formas são absolutamente alienígenas.

Como um Vórtex engolfa todas as coisas, todos os seus ataques causam danos agravados.

Força de Vontade 8, Fúria 8, Gnose 10, Poder 80

Encantos: Sentido de Orientação, Romper Realidade, Materializar, Mudar de Forma

Wyldlings Menores

Embora não sejam tão poderosos quanto o Vórtex, os Wyldlings menores são espíritos extremamente perigosos. Eles aparecem em padrões mutantes e nebulosos. Eles ocasionalmente agirão como guias espirituais, mas não são dignos de confiança.

Força de Vontade 4, Fúria 7, Gnose 6, Poder 40.

Encantos: Sentido de Orientação, Romper Realidade, Materializar, Mudar de Forma

Espíritos da Weaver

Os Espíritos da Weaver são as suas crias. Eles habitam as seções labirínticas da Teia Padrão. A maioria dos espíritos da Weaver possuem a forma de aranhas ou de estranhas figuras geométricas.

Todos os espíritos da Weaver possuem o Encanto Solidificar Realidade.

Aranha Padrão

As Aranhas Padrão são os servos da Weaver mais comuns e numerosos. Elas fiam incessantemente a Teia Padrão. Embora sejam principalmente operárias, as Aranhas Padrão também podem atacar aqueles que violam os territórios da Weaver, petrificando-os na Teia por toda a eternidade.

Força de Vontade: 6, Fúria 4, Gnose 6, Poder 25

Encantos: Calcificar, Solidificar Realidade

Aranha de Rede

Coisas monstruosas podem ser criadas quando a Weaver e a Wyrn se fundem, uma ocorrência raríssima ultimamente. A realidade virtual é uma dessas ocorrências recentes. Há um aspecto espiritual nessa realidade nova, um coração da Wyrn nas regiões mais profundas da Teia Padrão. Dentro deste reino umbral da informática residem as Aranhas de Rede, monitorando a crescente massa de informações.

As Aranhas de Rede são capazes de descobrir detalhes sobre todos e quaisquer dados que sejam matidos em linha. As Aranhas de Rede podem viajar apenas através de linhas telefônicas e de cabos de computador, e podem ser bloqueadas por programas de segurança (eles mesmo frequentemente são Aranhas de Rede).

As Aranhas de Rede são usadas pelos Andarilhos do Asfalto para obter informações sobre instituições e corporações. Elas aparecem como pequenas aranhas flutuando sobre estranhas formas fractais de energia. Elas são incrivelmente úteis para a pirataria de dados. Todas as ações das Aranhas de Rede terão sua dificuldade e seu custo reduzidos à metade quando forem relativas a eletrônica e à informática.

Força de Vontade 8, Fúria 4, Gnose 9, Poder 40

Encantos: Sentido de Orientação, Reforma, Solidificar Realidade, Gerar Estática Espiritual.

Malditos

Os Malditos são os vis lacaios da Wyrn. Eles assumem um número incontável de formas porque a destruição assume muitas formas no mundo físico. Certos Malditos são avatares ou personificações de princípios, como ódio e doença. Os Malditos talvez sejam os maiores inimigos dos Garou.

Todos os Malditos se venderam para a Wyrn, e a destruição é a única forma certa de se livrar uma área de sua influência. Mesmo então pode ser tarde demais, porque suas emoções sombrias podem ter infectado humanos próximos. Essas emoções proliferam e crescem, acabando por se tornarem fortes o bastante para projetar uma Contaminação na Umbra. Isto costuma acontecer quando grupos de pessoas más e corruptas se reúnem, desta forma permitindo que um maldito se manifeste e se alimente da frieza nos corações dos participantes.

Os Malditos, quando em sua forma verdadeira, são horríveis, costumando causar nos humanos um efeito semelhante ao Delírio.

A maioria dos Malditos possui o Encanto Possessão. Os Malditos também tendem a possuir um poder específico, ou mais de um. Esses poderes se sustentam da emoção ou da força que caracterizam. Eles podem variar desde o controle das emoções básicas e da habilidade em remover o Delírio dos humanos (permitindo-lhes enfrentar os Garou) até a habilidade em espalhar corrupção viva por toda a realidade de um Reino.

Os Narradores devem deixar suas imaginações divagarem quando estiverem criando Malditos, contanto que os poderes deles reflitam as forças que representam. Esses poderes costumam requerer “ativação”, que pode ser conseguida mediante um dispêndio de Poder ou da obtenção de sucessos em testes baseados em Gnose. Muitos Malditos possuem poderes de corrupção ou mutação, e os Garou que combatam essas criaturas arriscam seus corpos e almas.

Os Narradores devem evitar deixar que os Malditos assumam a culpa por toda forma de mal e corrupção humana. Os Malditos simplesmente aumentam e parasitam o mal e a corrupção já inerentes à alma de uma pessoa; eles não são atraídos por ninguém que não esteja pronto para passar para o lado da Wyrn. Por esta razão, os Malditos acham mais fácil possuir almas já desencaminhadas ou corrompidas.

Os Malditos descritos aqui são apenas alguns dos que infestam a Taellurian. Os Narradores têm a liberdade de criar seus próprios Malditos, inspirando-se nos demonstrados aqui.

Filho da Contaminação

Um Filho da Contaminação já foi um Filho da Clareira (veja anteriormente), mas se tornou corrompido e deformado pela Contaminação. Esses espíritos são extremamente malévolos e perigosos para os Garou, trocando por ódio puro aquilo que um dia foi uma amizade valiosa.

As árvores dentro das Regiões Contaminadas assumem uma aparência metálica e sinistra, e os espíritos humanóides são figuras de pesadelos, com mantos rasgados e rostos de madeira podre. Espíritos de insetos perfuram seus cor-

pos, provocando-lhes dor constante.

Os Filhos da Contaminação percorrem as áreas contaminadas, procurando espalhar sua corrupção.

Força de Vontade 6, Fúria 8, Gnose 4, Poder 20

Encantos: Toque Contaminante

Kalus

Um Kalus é uma manifestação espiritual de pensamentos malignos. Esses espíritos percorrem as partes Contaminadas da Penumbra, procurando por humanos que possam ser corrompidos facilmente. Depois que um Kalus encontre uma vítima como essa, ele penetra a mente do alvo e começa lhe sugerir idéias e atos malignos.

O Kalus não se manifesta fisicamente, mas costuma aparecer nos sonhos do alvo como um espectro de aproximadamente 46 cm de altura, dotado de asas, pequenas mãos com garras e cascos fendidos. Se for ameaçado, o Kalus fugirá da área, para retornar apenas quando for seguro.

Este espírito puramente malévolo não serve a outro propósito senão forçar uma pessoa a infligir dor em outros. Uma vítima precisa apenas ter um “pensamento ruim” acidentalmente; isso é o bastante para permitir a ação do Kalus, que pode voltar um ser amigável e compassivo contra sua família e seus amigos.

Força de Vontade 5, Fúria 3, Gnose 7, Poder 15

Encantos: Corrupção

Rastejante Nexus

Poucos lacaios da Wyrn são tão temidos quanto os assustadores Rastejantes Nexus. Não se sabe de onde eles vêm, mas definitivamente não pertencem ao nosso contínuo, porque sua presença leva a realidade a escorrer como cera derretida. Em seu estado natural são indetectáveis. Exceto por um tremeluzir negro no ar, um zumbido vibrante e um arrepio como o que se sente ao ouvir o arranhar de unhas num quadro negro. Contudo, eles são capazes de usar suas capacidades consideráveis de Poder para gerar toda forma de avatares hediondos.

Os Rastejadores Nexus possuem um certo grau de inteligência, mas são muito estranhos, e até mesmo outros lacaios da Wyrn sentem-se incomodados na presença deles. Suas ações em combate raramente são racionais, e eles não empregam com frequência táticas “lógicas”.

Um Rastejador Nexus pode, depois de se Materializar, gastar um ponto de Poder para criar um corpo verdadeiramente vil — os mortais sairão correndo aterrorizados, e até mesmo os Garou precisam fazer um teste de Força de Vontade para não entrarem num Frenesi Raposa. Poder extra gasto durante a Materialização permite ao Rastejante formar todos os tipos de apêndices grotescos — como bocas e braços extras.

Contudo, seu poder mais temido é a habilidade de distorcer a realidade (veja adiante).

Os Rastejadores existem na Umbra e podem ser derrotados normalmente. Todos os efeitos entrópicos do Rastejador (exceto danos prolongados e outros efeitos instantâneos) desaparecem no momento que o Rastejador for banido ou destruído.

Força de Vontade 6, Fúria 10, Gnose 10, Poder 60

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar, Reformar

Distorcer a Realidade: Os Rastejadores Nexus são criaturas de entropia pura que podem alterar a realidade gastando Poder. Mediante um ponto, os Rastejadores podem provocar uma pequena alteração nos paradigmas da realidade — eles podem criar uma ilusão borrada e distorcida, aumentando uma chama, alterando as feições de um indivíduo ou abaixando a temperatura de uma determinada área.

Mediante três pontos, um Rastejador pode causar mudanças mais sérias — como tornar um chão de pedra viscoso, transformar o aço de uma arma em prata e o suor de um inimigo em ácido sulfúrico, criar uma ilusão nítida que afete a visão e a audição ou que faça uma área ficar escura como breu. O Rastejador pode também causar danos em seus oponentes com raios de pura energia entrópica — os danos são três dados, e o Rastejador precisa fazer um ataque tendo como base sua Força de Vontade.

Mediante cinco pontos, um Rastejador pode causar efeitos verdadeiramente espetaculares: transformar os ossos de uma pessoa em geléia, mudar o ar para monóxido de carbono, remover o rosto inteiro de um Garou (e todos seus órgãos sensoriais), criar uma ilusão que afete todos os sentidos, transformar o chão inteiro de uma sala em prata. Neste nível, os efeitos danosos do Rastejador causam seis dados de danos.

Custo Efeito

- 1 Pequeno
- 3 Sério; pode causar três dados de danos com um teste de Força de Vontade
- 5 Espetacular; pode causar seis dados de danos com um teste de Força de Vontade.

Psicomachie

Os Psicomachie são espíritos sombrios que se alimentam de medo e de força vital. Essas entidades possuem indivíduos perturbados, corrompendo-os em assassinos seriais psicóticos. As manifestações físicas desses espíritos podem ser pavorosas, com garras, presas ou outros instrumentos de tortura e morte.

Força de Vontade 7, Fúria 10, Gnose 8, Poder 20 (+10 por morte infligida por seu hospedeiro)

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar, Possuir

Esguios

Os Esguios estão entre as muitas raças de guerreiros Malditos que servem a Wyrn. Dentro da Umbra eles aparecem como espectros quase físicos, dotados de garras e presas afiadas como lâminas. Os Esguios não caminham eretos, mas curvados numa posição praticamente quadrúpede; isto não parece afetar a rapidez de seus movimentos dentro da Umbra.

Os Esguios são assassinos desprovidos de piedade ou remorso. Eles vivem para matar, extraindo prazer do medo e da dor que causam. Eles costumam induzir frenesi de matança e desmembramento. Os Esguios viajam em matilhas e são de uma malignidade sem fim.

Ao entrar no mundo físico (ou num Reino na Umbra), um Esguido precisa tentar uma possessão para se manifestar. O ser possuído sofre uma dor extrema durante o breve processo de possessão, mas em seguida sente-se bem — durante algum tempo. As possessões bem sucedidas colocam um Esguido dormente dentro de um corpo; o espírito tentará assumir lentamente controle da vítima. A não ser que seja realizado um exorcismo, a vítima se tornará um Esguido em cerca de 48 horas. Durante este tempo a vítima começará a exibir muitas características do Esguido: hábitos anti-sociais, mal comportamento, um temperamento agitado e violento e um apetite voraz por carne vermelha crua. A transformação física gera efeitos no fim deste período. Se o Esguido deixar o corpo da vítima em algum momento, ela retornará ao normal e precisará enfrentar a carnificina que cometeu.

Força de Vontade 6, Fúria 10, Gnose 4, Poder 40

Encantos: Incitar Frenesi, Possessão

A Trindade Negra

Você não é como Cérbero, três cavalheiros ao mesmo tempo, é?

— Richard Brinsley Sheridan, *The Rivals*

No Mundo das Trevas existem três Malditos lendários que exercem seu mal em conjunto e que se tornaram uma verdadeira ameaça aos Garou. Esta “matilha” de seres ma-

lignos é chamada de Trindade Negra. Seus membros são: Gorgul, o Rastejador Nexus; Raza, o Esguido; e Fek, o Psychomachiae. Eles se escondem na Penumbra que cerca a cidade de Nova York, maquinando tramas macabras contra os humanos, mas eles podem também ser encontrados em qualquer parte dos domínios do mundo espiritual, realizando peregrinações misteriosas.

O líder da Trindade, se pode ser dito que há um, é Gorgul, o mais poderoso dos três Malditos. Gorgul certamente não é o seu nome, mas apenas uma aproximação pronunciável que lhe foi conferida pelos Garou. Este horror cósmico procura destruir a fonte do poder dos Garou em Nova York — o caern de Central Park. Suas motivações não podem ser decifradas, porque sua inteligência é estranha e incompreensível. Seu poder de distorcer a realidade o torna um oponente mortal, e os Garou são gratos por Gorgul passar a maior parte de seu tempo em bizarros Reinos da Wyrn nas regiões mais distantes da Umbra, reunindo estranhos poderes e aliados. Dizem que Gorgul é um agente do aspecto Devorador de Almas da Wyrn.

Logo abaixo dele em poder está Raza. Esta entidade monstruosa espregueia pelas ruas da Penumbra em busca de vítimas, sejam elas espíritos no mundo espiritual ou humanos no mundo físico. Seus olhos vigilantes estão sempre tentando espiar o mundo físico, procurando por vítimas indefesas. Raza é o carrasco da Trindade Negra, aquele que executa as atividades de combate mais perigosas. Enquanto Gorgul trama e planeja, Raza age. Dizem que Raza é um agente do aspecto Besta da Guerra da Wyrn.

Por fim, há Fek. Este Psychomachie é mais poderoso que qualquer um de seus irmãos, mas ainda assim é o membro menos importante da Trindade (ou pelo menos assim pensam os Garou e os outros dois integrantes da Trindade). Contudo, ele é o mais astuto e ardiloso, e seus poderes lhes possibilitam atacar os Garou da forma mais baixa — possuindo seus entes queridos e enlouquecendo-os. Fek talvez seja o mais odiado da Trindade, embora não o mais temido. Dizem que Fek é um agente da Wyrn Corruptora.

Há quem acredite que esses serem habitam numa Região Contaminada abaixo da Penumbra de Wollman Rink (Veja *Central Park*, adiante).

Gorgul

Gorgul aparece — na Umbra ou quando Materializado — como uma gigantesca coisa insetóide com membros longos e finos, dotados de dedos aracnídeos. Ele é coberto por uma carapaça de quitina, cujas concavidades e espirais parecem formar runas sombrias.

Força de Vontade 7, Fúria 10, Gnose 10, Poder 70

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar, Reformar, Moldar Realidade

Raza

Raza tem aproximadamente o tamanho de um Garou na forma Crinos (dois metros e quarenta centímetros de altura). Ela parece um cruzamento entre um humano, um lagarto e um predador mamífero, sendo salpicado de cerdas afiadas e escamas de réptil. Seus dedos são afiados como lâminas; seus olhos são redemoinhos de luz brilhante. Seus

membros e torso parecem cobertos por chagas (cicatrizes de batalhas anteriores). Como seus companheiros, corre sobre as quatro patas.

Força de Vontade 7, Fúria 10, Gnose 5, Poder 45

Encantos: Incitar Frenesi, Possessão, Rastrear

Fek

Fek aparece como um macho humano de raça indeterminada. “Ele” é magro e possui uma aparência doentia, com o queixo e o nariz expelindo continuamente uma mucosidade repugnante. Seu cabelo é comprido e oleoso e ele sempre aparece vestindo roupas andrajosas, que parecem ter sido recolhidas do lixo. Contudo, seus olhos são bonitos e transpiram compaixão. Esta compaixão, como tudo mais em Fek, é uma mentira — um chamariz para suas vítimas.

Força de Vontade 7, Fúria 10, Gnose 8, Poder 35 (+ 10 por morte infligida por seu hospedeiro)

Encantos: Sentido de orientação, Materializar, Possessão

Exemplos de Fetiches

Segue-se uma breve lista de fetiches que o Narrador pode usar numa crônica. Eles são classificados por nível, de um a cinco, de acordo com a Característica de Antecedentes do Fetiche. Os personagens com este Antecedente podem escolher um ou mais desses objetos (até seu nível em Antecedentes), ou o próprio Narrador pode criar um.

Os Narradores são encorajados a criar seus próprios fetiches usando as regras básicas descritas no Capítulo Sete: O Mundo Espiritual e a seção Rituais do Capítulo Seis. Con-

tudo, eles devem ter cuidado para não incluir uma quantidade excessiva de fetiches em suas histórias, pois esses objetos são raros e valiosos.

Flauta da Harmonia

Nível 1, Gnose 5

Esta pequena flauta é feita de hicória e é ornamentada com peninhas. Quando ativada e tocada (o que requer um teste de Representação), a flauta emite uma melodia harmoniosa; todas as criaturas agressivas que escutarem a canção precisarão obter sucessos em testes de Fúria para não deixarem de lutar. Se eles forem atacados, poderão se defender, mas não serão capazes de iniciar nenhuma ação ofensiva.

Para criar uma Flauta da Harmonia, um dos seguintes tipos de espírito precisa ser preso na flauta de hicória: Paz, Calma, Água ou Espírito Pássaro.

Localizador de Espíritos

Nível 2, Gnose 5

Trata-se de um cabelo humano com um lingote de ferro pendurado. Quando o portador se concentra num espírito específico, o lingote se move na direção dele. Para criar um Localizador de Espíritos, é preciso prender no lingote um espírito Caçador ou Predador, ou um que possua o Encanto Rastrear.

Pele de Maldito

Nível 3, Gnose 7

Este pedaço de um espírito Maldito é cuidadosamente encapado em couro e usado como um amuleto. Ao ser ati-

vado, faz com que todos espíritos malignos, especialmente os Malditos, reajam ao portador como se ele fosse uma alma irmã — um “lobo em pele de cordeiro”, por assim dizer.

Adaga de Dente

Nível 3, Gnose 6

Esta adaga é esculpida a partir da presa de alguma fera de grande porte. Depois que o personagem realizar com êxito um ataque com Arma Branca, ele poderá ativar a adaga. Se for bem sucedido, o dano infligido é dobrado à medida que o dente “morde”: mais fundo no ferimento. O dano é agravado.

Para criar uma Adaga de Dente, um dos seguintes tipos de espírito precisa estar aprisionado no dente: Guerra, Dor, Morte ou Espírito Cobra.

Véu de Fobos

Nível 3, Gnose 7

Este é um pequeno penduricalho de ouro na forma de uma lua cheia. Ele é preso a uma tira de couro e deve ser usado em torno do pescoço. Quando o penduricalho for ativado, o portador permanecerá invisível aos olhos das criaturas mundanas e dos espíritos durante um minuto a cada sucesso obtido. Isto funciona sobre todos os sentidos menos o tato (visão, audição, paladar).

Para criar o Véu de Fobos, um dos seguintes tipos de espírito precisa ser aprisionado no penduricalho: Ilusão, Sombra, Esconderijo ou Espírito Camaleão.

Sinos de Capela

Nível 3, Gnose g

Esta miniatura de sino tubular, quando ativada, emite repiques ao vento. Todos os espíritos ficarão impedidos de se Materializar num raio de trinta metros, a não ser que sejam convidados a fazer isso.

Para criar Sinos de Capela, um dos seguintes tipos de espíritos precisa ser aprisionado no sino tubular: Proteção, Guardião, Espírito Tartaruga.

Adaga Ritual

Nível 4, Gnose 6

As Adagas Rituais dos Garou são armas raríssimas, feitas de prata. Sua fabricação e seu uso são mortais para os Garou. Uma adaga é quase tão grande quanto uma faca de mato. Um Garou que esteja carregando uma faca perde um ponto de seu nível efetivo em Gnose. Um espírito da Guerra costuma ser aprisionado na adaga, permitindo à arma infligir danos agra-



vados nos inimigos que não sejam Garou. Sem o espírito, uma adaga ritual não inflige danos agravados. Contudo, um Garou não precisa harmonizar uma adaga que não contenha nenhum espírito.

Ameaçar um outro Garou com uma Adaga Ritual é considerado uma ação gravíssima — o resultado de um duelo com adagas rituais costuma ser a morte. Não obstante, os duelos com adagas rituais entre Garou estão se tornando mais comuns à medida que as regiões selvagens diminuem e o atrito entre as tribos aumenta.

A dificuldade para atacar com uma adaga ritual é 6, e ela inflige Força +2 de danos. Como é uma arma de prata, os Garou não podem absorver este dano.

Dissimulador

Nível 4, Gnose 6

Este talismã de âmbar contém um único fio de cabelo humano. Ao ser ativado, ele faz com que todos os humanos que vejam um Garou acreditem que ele é um humano normal, a despeito da forma que ele esteja assumindo. Contudo, uma ação como dilacerar a garganta de um inimigo será vista como a ação de um psicopata.

Para criar um Dissimulador, é preciso aprisionar no talismã um dos seguintes espíritos: Fantasma, Ilusão ou Trapaçeiro.

Apito Espiritual

Nível 5, Gnose 8

Este pequeno apito espiritual, ao ser ativado e soprado, emite um grito uivante que causa uma dor imensa em todos os espíritos dentro da linha de visão de seu portador. Quaisquer espíritos presentes precisam testar Gnose (dificuldade 6) e obter uma quantidade de sucessos igual ou maior que os sucessos do portador; do contrário, eles fugirão do uivo.

Para criar um Apito Espiritual, é preciso aprisionar um dos seguintes tipos de espíritos no apito de marfim: Grito, Loucura, Discórdia ou Espírito Grito da Coruja.

Grande Adaga

Nível 5, Gnose 7

São as adagas lendárias dos heróis. Elas são tão grandes quanto as espadas e, como suas irmãs menores, feitas de prata. Um Garou que carregue uma Grande Adaga perde dois pontos em seu nível efetivo de Gnose (veja *Prata*). Normalmente, uma Grande Adaga mantém aprisionado um espírito da Guerra, permitindo que ele infligir





ja danos agravados nos inimigos que não sejam Garou. Sem o espírito, uma Grande Adaga não inflige danos agravados. Porém, um Garou não precisa se harmonizar com uma Grande Adaga que não contenha um espírito.

Raríssimas, as Grandes Adagas costumam ser passadas através das linhagens de Garou, especialmente entre os Presas de Prata, os Fianna e os Senhores das Sombras. Além do espírito da Guerra usual, outro espírito costuma ser aprisionado na Grande Adaga — por exemplo, um espírito de Gnose (para abastecer o Garou de energia mágica) ou mesmo um espírito Ancestral. Como essas armas são lendárias e respeitadas, o espírito secundário normalmente não se importa em compartilhar o fetiche com outro.

A dificuldade para atacar com uma Grande Adaga é 7, e ela inflige Força +4 de danos. Como é uma arma de prata, os Garou não podem absorver este dano.

Amuletos

Seguem-se alguns exemplos de amuletos. O Narrador deve sentir-se à vontade para criar mais, nunca esquecendo que eles são objetos que permitem um só uso.

Flechas Malditas

Gnose 4

Essas flechas de ponta obsidiana são capazes de perseguir e atingir Malditos, estejam eles visíveis ou não. Essas flechas acertam automaticamente e infligem três dados de danos agravados. Além disso, um corte provocado por uma Flecha Maldita é tão doloroso que nenhum Maldito pode conter um grito de agonia.

Para criar uma Flecha Maldita, um dos seguintes tipos de espíritos precisa ser aprisionado na flecha: Guerra, Orientação ou Dor.

Pó da Morte

Quando esta pequena garrafa é aberta, ativada e tem o pó em seu interior polvilhado sobre o corpo de uma criatura morta há pouco tempo (um dia), possibilita ao portador comunicar-se com o espírito do cadáver.



Para criar Pó da Morte, é preciso aprisionar na garrafa um dos seguintes espíritos: Morte, Comunicação ou Adivinhação.

Brilho da Lua

Gnose 8

Trata-se de um raio de luar capturado dentro de um pequeno cristal. Ao embarcar numa jornada para a Umbra, o portador precisa ativar este amuleto de Luna. Enquanto ele estiver sendo carregado, a jornada permanecerá segura. Contudo, o cristal irá se estilhaçar tão logo o portador chegue ao seu destino.

Só um Luna pode conferir poder a um amuleto Brilho da Lua.

Selo da Lua

Gnose 5

Este pequeno selo de cera traz o sinal da lua cheia. Ao ser ativado e jogado diante de qualquer Garou, ele precisará fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) ou mudar imediatamente para a forma lupina.

Para criar um Sinal da Lua, um dos seguintes espíritos deve ser aprisionado no selo: Luna, Mudança, Lobo ou Wyld.

Sombra da Noite

Gnose 5

Este amuleto é destilado da essência da noite. Quando uma pessoa bebe uma pequena quantidade deste líquido, seu corpo se transforma em sombra, tornando-se virtualmente invisível na escuridão. Este efeito desaparece depois de uma hora.

Para criar a Sombra da Noite, é preciso aprisionar um dos seguintes tipos de espíritos num frasco: Noite, Escondido ou Escuridão.



Escama da Wyrn

Gnose 8

Este sinete é imbuído com uma resistência limitada contra o poder da Wyrn. Os servos da Wyrn irão, quando o selo for ativado, reverter às suas formas verdadeiras. Contudo, esta ação alerta a Wyrn para a existência do sinete, que em seguida será consumido numa explosão de chamas.

Para criar uma Escama da Wyrn, é preciso aprisionar no sinete um espírito da Wyrn.

Central Park: Um Cenário para Lobisomem, O Apocalipse

*Numa bela tarde de junho
Não há nada mais agradável
Que envenenar pombinhos no parque.*

— Tom Lehrer

Apresentaremos agora um exemplo de cenário para **Lobisomem: O Apocalipse**. Aqui você encontrará todas as informações que precisa para começar uma crônica no Central Park de Nova York. No fim desta seção ofereceremos várias sugestões de aventuras.

Enquanto estiver planejando aventuras para a sua matilha, não esqueça que o mundo Punk Gótico é diferente do nosso. A influência das forças sobrenaturais moldou o curso da História. Há várias diferenças entre a Nova York do Mundo das Trevas e a *Big Apple* do nosso mundo. Por exemplo, em nosso mundo, Nova York está vencendo lentamente uma batalha pela restauração do Central Park. A visão original de Olmstead e Vaux está sendo restaurada. No Mundo das Trevas, a maior parte do apoio financeiro e político não foi obtida — a luta para manter o parque vivo cabe inteiramente aos Garou, que remodelaram partes do parque para seus próprios usos. No Mundo das Trevas, o Central Park está decadente, a criminalidade em sua vizinhança está no auge e as forças da Weaver e da Wyrn estão ocupando o aos poucos.

Contudo, aconteceram algumas mudanças para melhor. Não é permitida a presença de automóveis no parque. Cavalos e carruagens são visões mais comuns (embora os cavalos tendam a empinar em pânico na presença de lobisomens), e as ruas destinadas a tráfego de automóveis próximas ao centro do verdadeiro Central Park jamais foram abertas no Punk-Gótico. Os moradores de Nova York não dirigem mais através do parque; alguns estão acostumados à idéia de pegar um táxi até a beira do parque e atravessá-lo numa carruagem trepidante para pegar mais um táxi do outro lado. Isto diminuiu a poluição e tornou o parque mais pacífico. O mundo dos lobisomens é perigoso, mas também tem seus lados positivos.

O Central Park é um verdadeiro oásis — uma região selvagem cercada pela loucura da civilização — uma fonte de vida e energia no meio de uma prisão de ordem rígida e conformidade. Qualquer um que caminhe até o Central Park entra numa realidade ligeiramente diferente: vibrante, viva e energética, mas também violenta, imprevisível e sinistra. O mundo dos humanos foi deixado para trás. O mundo dos Garou espera adiante.

Cuidado onde pisa.

A Seita Verde

Caern: O Caern de Central Park, Nova York

Nível: 3

Película: 3

Tipo: Fraternidade

O caern foi consagrado originalmente à Wyld, mas à medida que a cidade cresceu em torno dele, as forças da Weaver

diminuíram seu poder. Depois que os Roedores de Ossos começaram a se preocupar com o caern moribundo, um segundo totem foi trazido para o parque. Agora, o lugar funciona como um magneto, unindo os Garou. Com efeito, o caern foi apelidado de “Panela Derretida”, devido à sua polfíca aberta e sua localização perto do local que já foi a capital dos imigrantes da América do Norte.

Os Caern da Confraternização são sítios nos quais os Garou podem celebrar sua diversidade colocando suas diferenças de lado. Neles são realizadas as assembléias mais importantes da região. Os pontos obtidos com a ativação do caern (veja *Ritual de Abertura de Caern*) podem ser somados a Expressão, Desempenho e Empatia.

Estrutura Tribal: Em sua maioria são Roedores de Ossos, mas todas as tribos estão representadas aqui.

Totem: O caern possui dois totens: Mera, originalmente conjurado pelos Presas de Prata, e o Gande Camundongo Branco, que veio ajudar os Roedores de Ossos.

Mera é um poderoso espírito da água cujo domínio inclui toda a água que flui pela cidade de Nova York. A água age como um foco para os seus poderes, e suas Pontes da Lua unem vários corpos aquosos dentro do parque.

O Grande Camundongo Branco é um totem antigo que luta para sobreviver. Sua existência precede a origem dos Roedores de Ossos. Ele já foi um totem menor dos Garou, mas quando os Roedores de Ossos se formaram há muito tempo atrás, os seguidores do Camundongo foram mortos pelos Filhos do Rato.

O totem original do caern, Mera, foi conjurado quando

os Presas de Prata abriram-no pela primeira vez, em 1855. À medida que o sítio decaía, Mera enfraqueceu. Porém, durante a Grande Depressão, o número de sem-teto no parque aumentou drasticamente, e um grande Theurge trouxe Camundongo das profundezas da Umbra para ajudar os Roedores de Ossos a sobreviverem.

Camundongo adquire poder com as grandes reuniões de Garou. (Afinal de contas, um único camundongo só pode se esconder, mas um ninho com muitos camundongos pode fazer muita coisa para garantir a sobrevivência da comunidade.) Camundongo é humilde e tímido, mas seus poderes são excelentes para reunir os Garou.

Geografia

O Central Park está localizado em Manhattan. A Rua 110 (ou “Central Park North”) forma a orla norte. Os visitantes podem entrar pelo norte através do Farmer’s Gate ou do Soldier’s Gate. O leste da Rua 59 (ou “Central Park South”) forma a orla sul. O Artisan’s Gate e o Artist’s Gate ficam aqui, juntamente com o Columbo’s Circle e a Grand Army Plaza. A orla oeste da Rua 8, com quatro entradas, é conhecida como o Central Park West, e a Quinta Avenida, com cinco entradas para o parque, segue paralela à orla leste. Há muitas outras entradas menores. Para maiores detalhes, consulte o mapa.

O parque é atravessado de oeste para leste por quatro trilhas de cavalos: elas correspondem aproximadamente à Rua 97 da Nova York de nosso mundo. O Reservatório é o marco mais visível, dividindo o parque ao meio.

A Divisa

O parque inteiro forma a divisa do caern, permitindo aos Garou observarem os humanos bem de perto. A força da Wyld é forte aqui, e ela impede a entrada da Weaver. Os Roedores de Ossos querem que os habitantes de Nova York gozem de uma serenidade campestre enquanto estiverem extraindo energia da natureza. A diversidade, a energia e a beleza vistas por todo o Central Park provam a competência dos Roedores de Ossos como guardiães.

Ao mesmo tempo, os Garou têm uma chance de interagir com os humanos (e tentar entendê-los). As pessoas esperam coisas incomuns em Nova York, especialmente no Central Park, de modo que eles têm bastante liberdade. A atitude comunitária dos Roedores e sua aceitação de todos é parte do espírito democrático que permeia o caern. Contudo, a despeito da natureza liberal dos Roedores de Ossos de Central Park, existem regras de boa conduta entre as divisas.

O Centro

O caern na verdade possui dois “centros”. O mais forte, supervisionado por Mera, abrange a Esplanada e a Fonte Bethesda. O espírito do Camundongo também pode ser conjurado próximo ao Grande Gramado: ali há um nó de energia localizado sob o Turtle Pond.

A Fonte Bethesda é o foco do poder de Mera. A fonte marca o local onde os Presas de Prata abriram o caern pela primeira vez. Desde então, o solo vem sendo coberto por concreto, mas a fonte, que recebeu seu nome de uma região conhecida por curas milagrosas em Jerusalém, ainda é uma região de poder. A natureza da Wyld está viva ali, e meditar sobre a fonte ou olhar o lago confere idéias e inspiração a

almas atormentadas.

De um lado da fonte há um enorme prédio restaurado, com uma grande área aberta no andar térreo. Escadas nas paredes extenas do prédio conduzem ao terraço, de onde se pode divisar uma vista extraordinária da área ao redor. Do outro lado da fonte, pode ser visto um lago que durante o dia é trafegado por barcos e canoas da Casa de Barcos Loeb. Uma península se estende para dentro do lago. De sua ponta, o Mestre de Ritual pode conjurar Camundongo ou Mera para abrir a Ponte da Lua.

O Turtle Pond, o centro menos poderoso, fica na extremidade sul do Grande Gramado. Há muito tempo, a Wyld, auxiliada por Mera, criou um Quimáreo (um Reino de sonhos) em torno do parque. Os Presas de Prata que adormecem próximos ao lado têm sonhos incríveis e inspiradores. Infelizmente, a falta de cuidados enfraqueceu seu poder espiritual.

Durante a Grande Depressão, muitos dos sem-teto da cidade fundaram uma favela no Grande Gramado. Eles a chamaram “Hooverville”. Os Roedores de Ossos da cidade protegeram os moradores. Em busca de sabedoria para guiar os Roedores de Ossos, um poderoso Theurge (o Reverendo Barnaby Morton, da Igreja de Hooverville) dormiu às margens do Turtle Pond.

Seus sonhos o levaram através do Quimáreo ao redor do lago, e daí para a Umbra profunda. Ele iniciou uma cruzada em busca de qualquer coisa que pudesse manter seu clã unido. Nas profundezas de um Reino Perdido, ele encontrou a toca do Camundongo e trouxe-o de volta aoa parque. O espírito do Grande Camundongo agora repousa sob as águas de Mera, sonhando no Quimáreo.

Marcos

O parque abriga dúzias de ambientes incomuns, mas cada tribo possui um ponto favorito de encontro. Os Garou visitantes são bem-vindos — podem explorar todos os setores do parque. Porém, se uma matilha estiver tentando encontrar membros de uma tribo específica, ajuda muito saber onde procurar.

- **The Great Lawn** — Embora os Roedores de Ossos tenham o hábito de dormir em qualquer parte e explorar todas as seções do parque, eles sempre se sentem nostálgicos quando ao Great Lawn, o Grande Gramado. A grama que cresce ali se encontra entre a flora mais cuidadosamente tratada de toda a Terra; isso se deve a um Parente, descendente de Olmstead, que ainda cuida do gramado. A extremidade norte do gramado possui vários campos de softball, mas a maior parte é reservada para piqueniques e relaxamento. No centro do setor sul se encontra um olmo magnífico, o maior da costa leste dos Estados Unidos. Ali sempre pode-se encontrar artistas populares e contadores de histórias, bem como um ocasional Galliard tentando aprender alguns truques novos na arte de representação de rua dos Roedores de Ossos.

Outro local favorito dos Roedores de Ossos é um fetiche chamado Cornucópia de Comida, que muitos conhecem como “O Cálice Mofado”. É uma lata de lixo que reabastece recipientes vazios com comida ou bebida. Copos vazios colocados no Cálice são magicamente encheidos de refrigerante, e as quentinhas de alumínio são reaquecidas e reabastecidas com muita comida. Cada recipiente pode ser usado apenas uma vez, e alimentos caros sempre são substituídos por alternativas inconsistentes, mas ainda assim, palatáveis.

- **The Great Hill** — Esta colina cercada por florestas selvagens foi escolhida pelos Fúrias Negras como um local de reunião. Escondidos de olhos curiosos, eles ocasionalmente organizam cerimônias religiosas e tenta evitar as horas de maior movimento do parque.

- **Strawberry Fields** — Este é um dos mais belos jardins do parque. Ele é uma espécie de memorial a John Lennon, tragicamente assassinado perto daqui, em frente à sua casa. Há apenas um marco memorial, uma rocha redonda com uma única palavra gravada — “Imagine”.

Os Filhos de Gaia costumam encontrar-se aqui para discutir política e os últimos acontecimentos do mundo. É comum encontrar intelectuais discutindo filosofia aqui, assim como músicos praticando sua arte. Além disso, a Película no meio desses jardins possui nível 3, exatamente o mesmo do centro do caern.

- **Belvedere Castle** — Construído em 1872, este castelo foi um dos prédios originais do parque. Quando os Presas de Prata controlavam o parque, muitos Theurges comungavam com os espíritos da chuva, vento, trovão e outras forças da natureza. À medida que a Weaver fortaleceu-se, a conexão espiritual com os elementos diminuiu, e em 1919 o castelo foi convertido num posto meteorológico.

Graças a alguma manipulação burocrática da parte de Simon Gentle, um Andarilho do Asfalto local, o posto foi reestruturado e todos os instrumentos meteorológicos passaram a ser operados por controle remoto. A contratação de um Parente dos Fianna como supervisor do posto também foi fortuita.

O Belvedere Castle agora é controlado pelos Fianna. Eles acrescentaram alguns recursos no interior do castelo, incluindo uma “sala de convidados” para visitantes ilustres. Os

Fianna demonstram muito bem sua hospitalidade. Entre os visitantes do castelo em 1993 estiveram duas fadas e um grupo de magos Oníricos fugindo de vampiros. Isso sem contar com o fantasma de um enlouquecido lorde irlandês do século XIV, que confundiu o castelo com um antigo território de assombração seu.

• **Chalé Sueco** — Este chalé, construído na Suécia para uma exposição na Filadélfia, foi transferido para Nova York em 1876. Quando foi reformado na década de 80, quase abrigou um simpático teatro de marionetes. Infelizmente, as ruidosas farras promovidas ali por um grupo de imigrantes alemães desestimulou a trupe, que se mudou para outro setor do parque. Depois disso, dois Parentes dos Crias de Fenris abriram no prédio um restaurante de cozinha alemã. Hoje é o melhor lugar do parque para se tomar uma boa cerveja.

Muitos Crias de Fenris sentem-se desconfortáveis num local tão fechado como o Central Park. Um residente permanente, Wihelm “Quaterback” Krause, vem tentando convencer os Crias visitantes a fazerem uso dos muitos campos esportivos do parque. As partidas de rugby e futebol americano ficam extremamente violentas quando os Crias jogam. Mas Krause ainda está desapontado por não conseguir reunir uma equipe de nove Garou que possam fazer frente ao time de baseball dos Roedores de Ossos.

Em tempo: os manipuladores de marionetes se mudaram para o Delacorte Theater, embora eles compitam ocasionalmente no Shakespeare Festival. O prédio do teatro também possui um divertido relógio alemão. A cada hora, uma bandinha de animais circunda o relógio ao som de um carrilhão mecânico.

• **“Millionaire Mile”** — Na história do Central Park, sempre houve um movimento para preservar o parque “para o povo”. Contudo, muitas organizações ricas e indivíduos filantrópicos já incorreram no hábito de pensar na área como o “seu parque”. Alguns dos moradores da Millionaire Mile são conhecidos por considerarem o parque como uma espécie de “quintal” enorme.

A Quinta Avenida abriga algumas propriedades caríssimas defronte ao Central Park. As casas e os apartamentos possuídos pelos Andarilhos do Asfalto da área não são exceções. Esses Garou se sentem bem mais seguros tratando dos seus negócios perto da segurança do parque, especialmente com tantos vampiros do Sabá à solta na cidade. Simon Gentle promove muitas festas dos Andarilhos em seu apartamento de cobertura. Simon dedica uma parte considerável de seu tempo a convencer alguns residentes da Quinta Avenida, assim como muitas grandes corporações, a investir tempo e recursos para manter o Central Park vivo.

• **Central Park Zoo** — O antigo zoológico foi recebido com muito entusiasmo em sua inauguração, mas acabou por se tornar uma das grandes tragédias do parque. Os ativistas pelos direitos dos animais (nos quais se incluem alguns Parentes) fizeram soar alto sua oposição a muitas das práticas desumanas do zoológico. Sob a sutil orientação dos Garou, o novo zoológico serve muito bem aos animais, e também aos lobisomens. Um Parente da Cria de Fenris trabalha como vigia noturno, e um Parente dos Filhos de Gaia supervi-

siona a jaula dos lobos.

Muitos Garras Vermelhos odeiam visitar o parque, principalmente porque a Seita Verde proíbe qualquer Garou de caminhar por lá na forma Lupina. Apenas um Garra Vermelha reside permanentemente no parque: Spotlight, que dorme no zoológico durante o dia e patrulha o Passeio à noite. Porém, o Parente que trabalha como vigia noturno costuma permitir que lobisomens em visita perambularem livremente por trás dos portões fechados do zoológico à noite, contanto que permaneçam afastados das jaulas dos animais. Até agora o acordo tem funcionado bem.

• **O Passeio** — Durante o dia, o Passeio é uma área ideal para a prática de caminhada ou *cooper*. O lugar é muito freqüentado por observadores de pássaros. Contudo, à noite o passeio se torna uma das áreas mais perigosas do parque. Isto se deve em parte devido às patrulhas noturnas do Garra Vermelha Spotlight (já mencionado). Muitos novaiorquinos contam histórias de horror sobre crimes violentos cometidos no Passeio. Parte dessa crença também deriva dos efeitos do Delírio.

Mas alguma coisa realmente perigosa está acontecendo no Passeio. Algumas das áreas menos movimentadas deste labirinto funcionam como locais de encontro para os Senhores das Sombras em visita ao parque. Tendo passado a integrar essa conspiração, Spotlight vigia constantemente qualquer um que poderia interferir nessas maquinações. Para mais detalhes, consulte a seção Personalidades, adiante.

• **O Obelisco, “Agulha de Cleópatra”** — Um dos monumentos mais espetaculares no parque foi um presente do Quediva do Egito em 1877. O obelisco egípcio de 21 metros era um monumento ao Rei Thometes III e foi contruído por volta de 1600 a.C. O obelisco, conhecido por muitos como “Agulha de Cleópatra”, tem uma história sinistra. Dizem que mais de uma dúzia de homens morreram transportando-o para os Estados Unidos.

Muitos dos hieróglifos esculpidos em seu granito róseo por volta de 1600 a.C. se desgastaram, mas uma placa doada pelo cineasta Cecil B. de Mille contém uma tradução, alegadamente fiel. Ela também registra a existência de várias cápsulas de tempo revestidas em chumbo enterradas sob o monumento. Este documento registra muitos objetos bizarros, incluindo a hélice de um navio, um exemplar da constituição dos Estados Unidos, uma âncora, um exemplar do dicionário Webster e uma coleção das obras de William Shakespeare. Na verdade, esta lista é completamente inventada. Apenas alguns Garou sabem o que está realmente enterrado sob a Agulha de Cleópatra.

A cada três meses, um mensageiro Silencioso diferente visita o caern e realiza uma vigília em frente ao obelisco durante uma tarde inteira. A tribo também retém o direito de realizar no meio da noite, sem ser perturbada, rituais em frente ao monumento. Contudo, os Silenciosos não irão explicar porque os rituais são necessários. Outros Silenciosos recebem a incumbência de executar missões misteriosas envolvendo o obelisco, missões estas que até mesmo seus executores não compreendem. A despeito da investigação realizada por vários membros da seita, o obelisco ainda guarda seus segredos.

• **Cherry Hill** — Em Cherry Hill se vê algum tráfego, formado principalmente por cavalos e carruagens. A fonte ali já se viu como cocho para cavalos. Também é um local de descanso favorito para o único Presa de Prata residindo permanentemente no parque. Alexandra Zamyantin é uma Galliard que adora contar histórias sobre o parque, inclusive do tempo em que os Presas de Prata cuidavam dele.

Alexandra também é uma amazona fanática. Ela adora fazer longos passeios a cavalo pelas trilhas do parque. Uma trilha de três quilômetros cobre a periferia da maior parte do parque. Ela convidará os Presas de Prata visitantes para uma cavalgada pelo parque.

• **Zan Shu, a Maior das Casas nas Árvores Escondidas** — Durante um período de oito anos, a polícia do Central Park confrontou um indivíduo aventureiro e ambicioso. Alguém estava fazendo casas nas árvores do parque. Cada casa era camuflada e localizada com extremo cuidado; a polícia sempre tinha problemas em encontrar o último projeto.

As primeiras casas foram destruídas, mas a polícia mais tarde mostrou-se relutante em investigar cuidadosamente os incidentes. Isto se deveu ao construtor dessas árvores ter amigos: ele era um Parente de um Portador vivendo no parque. Muitas das casas ainda permanecem escondidas. Na calada da noite, os lobisomens na forma Crinos se escondem nos telhados e fitam as estrelas. Foi construído um total de 13 casas nas árvores; a mais elaborada de todas tem dois andares e cinco cômodos, perto da Rua 79.

• **Sheep Meadow (Campina das Ovelhas)** — Este é o setor do parque que mais favorece a meditação. A área é

oficialmente uma “zona de silêncio”; nela não se tolera música ruidosa ou conversas em voz alta. Os Portadores da Luz e os Filhos de Gaia gostam do lugar, mas os lobisomens mais fáceis de serem encontrados ali são os Wendigo. Muitos visitantes, inclusive os humanos, sentem-se estranhamente afetados ao passar uma tarde na campina. A espiritualidade ali é forte, e muitas pessoas esquecem completamente o mundo moderno quando descansam nela. Ninguém jamais sai de Sheep Meadow com um pensamento violento.

Contudo, se algum Garou estiver na campina à meia noite por um tempo correspondente ao seu augúrio, a área se tornará um ponto de convergência das energias da Wyld. Cenas chocantes são vistas no meio do campo. Ali ocorrem visões brutais do passado, e ocasionalmente de eras distantes. O indivíduo que ativou essas visões costuma receber um esclarecimento de sua situação presente e às vezes até mesmo com uma profecia sobre seu futuro. Por esta razão, os Garous costumam se encontrar por volta dessa hora para gerar o ambiente correto para uma dessas visões. O Delírio oculta suas atividades.

• **Harlem Meer** — Este lago sofreu muitas mudanças. A mais recente envolveu a redução do nível da água para criar uma ilha de aproximadamente um quilômetro no meio do lago. Uma cerca subaquática impede que se alcance a ilha por barco ou canoa, a não ser que se saiba como chegar lá. Colmos altos obscurecem o centro da ilha, no qual alguns Uktena costumam reunir-se ocasionalmente em busca de privacidade.

Outros Locais

- **Wollman Memorial Rink** — Como os Garou consideravam esta pista artificial de patinação no gelo uma região contaminada no meio do parque, ficaram contentes quando ela fechou. Infelizmente, o megaempresário Donald Trump financiou sua restauração há alguns anos. A pista de patinação é bastante usada durante o inverno; ela também é convertida num (ai,ai!) campo de mini-golfe durante o restante do ano.

- **Casa de xadrez** — Muitas pessoas idosas freqüentam este lugar, onde se pode usar as mesas de xadrez e damas gratuitamente. Alguns Garou são enxadristas dedicados (e os personagens habilidosos podem aprender sobre suas personalidades desafiando-os para uma partida ou duas).

- **A Leiteria** — Isto agora funciona como um Centro de Informações, sendo possível obter com facilidade informações gerais sobre o parque — de terça a sexta durante meio expediente, claro.

- **Delegacia de Polícia** — Há um posto da polícia no parque. Um Parente Andarilho do Asfalto da força policial ajuda a manter os Andarilhos informados sobre as atividades da polícia. Além disso, qualquer Andarilho pode monitorar facilmente suas comunicações por rádio.

- **Metropolitan Museum of Art** — Este imenso museu oferece uma grande variedade de exposições, inclusive uma sala recriando um templo egípcio da mesma era que a Agulha de Cleópatra.

Paisagem Umbral

O mundo físico é apenas uma parte do caern. Escondida na Umbra, a força da Wyld luta para emergir para o mundo físico. Da mesma forma, a força da Weaver pode ser vista do lado de fora do parque, esperando pela oportunidade de invadi-lo e impor sua estase. Os Garou que viajem pela Umbra podem ver as raízes espirituais da atividade dentro da Divisa, bem como as representações da batalha travada entre a Weaver e a Wyld. Seguem alguns exemplos:

- **Turtle Pound:** Qualquer um que espie profundamente o lago poderá ver uma massa branca e inquieta em seu fundo. Uma investigação mais minuciosa revelaria os espíritos de milhares de camundongos brancos caminhando uns por cima dos outros. Pode-se sentir um leve fedor de ninho de rato, e às vezes se escutar uma voz assustada, infantil, cantando nas profundezas.

- **Belvedere Castle:** Os elementos são fortes aqui. Em dias tempestuosos, forças elementais chocam-se com as ameias do castelo. Um cabo de energia elétrica (um fluxo de dados) parte do castelo, mas o espírito da Wyld pode ser sentido brilhando suavemente sobre seus muros.

- **Quinta Avenida:** Tudo é ordenado, preciso. Fios longos esticam-se sobre a rua, procurando manter o tráfego fluindo em padrões regulares. A energia verde brilhante da floresta muda rapidamente para o cinza da civilização. Os espíritos aprisionados nos sinais próximos gritam comandos de uma palavra. Aproximadamente uma vez por semana, uma incauta Aranha Padrão invadirá correndo o parque, apenas para ser consumida pela Wyld.

- **Zachary Ellison:** Este agente dos Senhores das Som-

bras (descrito adiante) mantém-se cercado permanentemente pela escuridão. Malditos flutuam ao seu redor, sussurrando pensamentos perigosos e obscenos. Sua determinação e concentração espiritual os mantêm afastados.

- **Bethesda Fountain:** A fonte é cercada por uma aura de cura. O concreto ao seu redor ondula como água, e a área inteira está mais que viva: ela é caprichosa, contemplativa, misteriosa e jovem. As ondas no lago próximo vêm da península para um grande redemoinho; este redemoinho marca o ponto no qual as Pontes da Lua são mais fortes.

- **Wollman Rink:** Camadas de teias de aranha e campos de dança de elementais elétricos seguram o Padrão. A Weaver fia seu padrão sobre a Terra e procura expandir-se para o parque. A natureza grita sob a teia, e os Filhos da Contaminação patinam alegremente na superfície congelada, escarnecendo dos Garou que passarem por ali,

Sob o gelo, numa Região Contaminada congelada, reside a Trindade Negra, os três Malditos que trabalham em conjunto para destruir os Garou (veja *Trindade Negra*). A única forma de entrar nesta Região Contaminada é abrindo um buraco no gelo da Penumbra. Mesmo então, os invasores precisam atravessar cavernas geladas e sofrer temperaturas frígidas para alcançar a toca nas profundezas.

História

Durante toda a história dos Garou, houveram menos que 20 Assembléias Imperiais. Uma assembléia como esta foi realizada na Ilha de Manhattan em 1855. Para retardar a expansão das cidades, os Presas de Prata dedicaram audaciosamente um caern no meio da maior cidade do país. Nunca uma festa foi tão grande. Depois de um dispêndio de Gnose jamais visto, criou-se um caern da Wyld, dedicado a Mera.

O governo da cidade de Nova York ficou convencido de que nenhum industrial gostaria de desenvolver um empreendimento na área. Posseiros já haviam erguido casas improvisadas; escoadouros abertos e túneis de esgoto eram perfeitamente visíveis. A cidade abriu mão de 800 acres para a criação de um parque. Um prêmio de US\$2.000 foi oferecido para o planejamento do parque. Entre 20 sugestões, escolheu-se (com uma pequena ajuda dos Parentes) um projeto simplesmente formidável. Os vencedores da competição foram Calvert Vaux, um Parente dos Andarilhos do Asfalto; e Frederick Law Olmstead, um Parente dos Roedores de Ossos. Ambos quiseram criar um lugar natural e acalentador para o povo de Nova York.

Entre 1858 e 1874, o parque foi constituído. Os Presas de Prata “supervisionaram” todo o processo, mas o processo de integrar um caern no meio de uma cidade estava um pouco além de suas capacidades. Eles ficaram menos entusiasmados com a idéia, e a Weaver ficou satisfeita em trabalhar em torno de sua lassidão. Os Andarilhos do Asfalto e os Roedores de Ossos da cidade, contudo, sentiram-se em casa. O totem, mera, foi negligenciado, mas os filhos da Barata e do Rato prosperaram. As aspirações otimistas dos Presas de Prata em reclamar a terra foram por água abaixo.

Com Mera esquecida, a força da Wyld começou a diminuir dentro do parque. Os poucos Roedores de Ossos que

realmente viviam no parque eram muito desorganizados, e sua apatia cresceu até que a tragédia da Grande Depressão atingiu a cidade de Nova York. O número de sem-teto aumentou, e o poder do Rato foi imposto violentamente. Os Roedores de Ossos ajudaram a erigir uma cidade de sem-tetos, chamada "Hooverville", no Great Lawn. Seu apoio da cidade demonstrou que o parque era realmente destinado a todos os residentes de Nova York, inclusive os pobres da cidade.

Um poderoso Roedor de Ossos Theurge vivendo em Hooverville costumava dormir ao lado do Turtle Pound, buscando inspiração para os seus sermões semanais. Um sonho o conduziu até bem fundo dentro da Umbra, onde ele encontrou um antigo e esquecido totem adormecido. O Theurge acordou o Grande Camundongo Branco de seu sono e o acompanhou numa jornada épica através da Umbra, mostrando-lhe como o mundo tinha mudado. Juntos eles retornaram para o Quimáreo próximo ao Turtle Pond. Camundongo ajudou os Roedores de Ossos em seus momentos de necessidade e desde então se tornou um segundo totem da seita.

O alastramento da Weaver continuou por todo o século XX. Vários planos ultrajantes para o parque foram desenvolvidos. Entre eles: um Memorial à Primeira Guerra Mundial consistindo de trincheiras cavadas na terra; um grande território circense; e um estacionamento subterrâneo para 30.000 carros. A interferência cuidadosamente orquestrada dos Andarilhos do Asfalto da cidade impediu que esses planos viessem a ser efetivados.

A manutenção do parque foi outro problema. Sem fundos suficientes para sua manutenção, o parque estagnaria. Os abastados tinham planos para o parque, mas muitos desses planos não levaram em consideração a cidade como um todo. As discussões sobre a quem o parque realmente deveria servir debilitaram a força de seu apoio. Uns poucos Andarilhos do Asfalto lutaram para conservar o parque, mas em meados do século XX, o parque estava morrendo de novo.

A restauração tem sido um processo longo e doloroso, mas o parque está sendo gradualmente recuperado. Ainda existem muitas imperfeições que o visitante casual não repararia. As construções estão se esfarelando, e os grupos de restauração lutam para impedir que os velhos prédios sejam demolidos. As novas construções são raras. Voluntários dedicados organizam uma grande variedade de festivais e eventos para canalizar apoio para o parque. Milhões de pessoas visitam o parque todos os anos, e os danos que causam são alarmantes. A Seita do Verde continua sua luta para manter vivo o espírito do parque.

A Seita

A Seita do Verde é incomum, principalmente devido à diversidade de Garou que vivem lá. A maioria dos caern são dominados por uma ou duas tribos, mas, em relação a esses assuntos, os Roedores de Ossos são tudo, menos elitistas. Qualquer um é bem-vindo para visitar e aprender.

Graças à administração democrática da seita, ocorrem pouquíssimos conflitos pela liderança do caern. Porém, os conflitos, ainda que raros, existem. Fora das reuniões for-

mais, as rivalidades e desentendimentos são travados em segredo. A maioria das maquinações dos Garou não são tratadas nas reuniões de seita; por baixo da aparência plácida do caern, repousam mistérios.

A maioria dos moradores permanentes do caern não se preocupa demais com problemas de longo prazo. Para eles, uma chance de ajudar a fazer com que os visitantes ao parque aprendam e amadureçam é o bastante. Outros são incrivelmente individualistas, ligando pouco para o “quadro geral”.

Alguns indivíduos, entretanto, têm outros planos...

Visitando o Caern

Qualquer visitante ao caern aprenderá rapidamente algumas regras de protocolo. Mãe Larissa e Spotlight cuidam de atender os visitantes que a seita recebe. Qualquer Garou que passe pelo parque ou o visite por um dia deve deixar uma oferenda no Caminho com Mãe Larissa ou com Spotlight. A natureza desta oferenda depende principalmente das necessidades do caern no momento, embora os objetos para os sem-teto — comida, roupas, cobertores, etc. — sejam sempre muito apreciados. Caso a doação seja feita em dinheiro, Simon Gentle fará com que ele seja revertido para a manutenção do parque.

Qualquer Garou que planeje passar a noite no caern deve também oferecer-se para contar uma história à sombra do velho olmo perto do Grande Gramado. O contador de histórias tem a opção de contar uma história com humanos presentes. Esta costuma ser uma história que não traia os segredos da sociedade Garou, mas que ainda assim encoraje

um melhor entendimento da natureza.

O Veu de Central Park é preservado fanaticamente por Spotlight. É rigidamente proibido Assustar pessoas no parque e, a despeito do Delírio, os Garou são fortemente desencorajados a se manifestar em suas formas Crinos. A punição costuma ser o banimento do indivíduo ou, em alguns casos extremos, a morte. As punições de Spotlight podem ser bem cruéis e imaginativas.

A seita ocasionalmente aceita como membros aqueles que trabalham bem com ela. Juntar-se à Seita do Verde requer conceder um ponto de Gnose ao Grande Camundongo Branco ou presentear a seita com um fetiche. O candidato precisa demonstrar como ele pode beneficiar a seita.

Personalidades

Atenção: As características em parênteses representam as diversas formas do Garou na ordem (Glabro/Crinos/Hispo/Lupus). Isto é verdadeiro mesmo se o personagem estiver na forma lupinina.

Mãe Larissa

Posição: Líder de Seita

Raça: Hominídea

Augúrio: Theurge

Tribo: Roedores de Ossos

Atributos: Força 2 (4/6/5/3) Destreza 2 (2/3/4/4), Vigor 3 (5/6/6/5), Carisma 4, Manipulação 3 (2/0/0/0), Aparência 3 (2/0/3/3), Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4.

Habilidades: Prontidão 3, Empatia com Animais 2, Esquiva 3, Empatia 4, Enigmas 2, Expressão 4, Liderança 3, Linguística 1, Medicina 3, Armas Brancas 3, Ocultismo 2, Atuação 4, Rituais 4, Furtividade 2, Manha 5, Lábia 3, Sobrevivência 3

Antecedentes: Contatos 4, Recursos 1

Dons: (1) Culinária, Toque da Mãe, Persuasão, Sentir a Wyrm; (2) Gerar Ignorância, Defrontamento; (3), Remoldar Objeto 4), Argumento Final de Lógica

Posto: 4

Fúria 5, Gnose 6, Força de Vontade 8

Rituais: Ritual do Totem, Ritual de Despertar Espiritual, Ritual de Passagem, Ritual do Ostracismo, Ritual do Elogio, Ritual de Conjuração, Ritual de Despertar Espíritos, Batismo de Fogo, Ritual de Compromisso, Ritual da Dedicção do Talismã, Ritual de Abertura de Caern, Ritual de Assembléia, Ritual de Purificação, Ritual de Contrição, Ritual da Pedra Caçadora, Cerimônia pelos Mortos

Fetiches: Grande Adaga

Imagem: Muitas das pessoas do Central Park ignoram Mãe Larissa na primeira vez que a visitam. Ela é uma mendiga baixinha e magra que patrulha o parque empurrando um velho carrinho de supermercado. Sua rotina inclui pegar recipientes de comida vazios nas latas de lixo (recipientes que depois ela leva para a Cornucópia de comida perto do Grande Gramado).

Na forma hominídea, ela costuma usar roupas largas de poliéster, sapatos ortopédicos e acessórios andrajosos. (Ela tem um monte de calcinhas velhas escondidas embaixo de uma pedra.) Na forma Lupina, ela é uma loba pequena e ossuda com uma pelugem marrom sarnenta. Em qualquer forma ela parece velha, abatida e excêntrica, mas ela praticamente refulge de juventude quando tem a chance de cuidar de alguém.

Dicas de Interpretação: Todo mundo é mais jovem que você. Portanto, todos lhe devem respeito! Olhe bem nos olhos de quem falar com você. Todo mundo tem uma fraqueza, e se você olhar com bastante atenção, descobrirá qual é. Sorria de satisfação quando estiver certa (ou seja, o tempo inteiro). Não esqueça de interpretar a rotina da “velha esfarrapada”. Hi-hi-hi-hi!

Você está no comando, e tem um grande número de Roedores de Ossos para provar isso. Nenhum Cria de Fenris é poderoso demais para não levar um puxão de orelha se sair da linha. Nenhum Presa de Prata é glorioso demais para não receber um sermão. Nunca se esqueça: Mamãe sabe o que é melhor.

Todos os Garou submetem-se à sua liderança, e muitos humanos gostam de ouvir suas histórias bizarras. Ela pode ameaçar muito, mas não é violenta. Mas só para garantir, ela sempre mantém uma Grande Adaga escondida numa moita do Passeio.

Fengy

Posição: Pária

Raça: Impura

Augúrio: Ragabash

Tribo: Roedores de Ossos

Atributos: Força 1 (3/5/4/2), Destreza 5 (5/6/7/7/), Vigor 2 (4/5/5/4), Carisma 1, Manipulação 4 (3/1/1/1), Aparência 1 (0/0/1/1), Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 2, Empatia com Animais, Esportes 4, Briga 2, Esquiva 3, Condução 1, Investigação 2, Direito 1, Armas Brancas 2. Instinto Primitivo 2, Rituais 1, Furtividade 3, Manha 3, Sobrevivência 2

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 1, Vida Passada 1

Dons: (1) Embaçamento da Própria Forma, Culinária, Sentir a Wyrm; (2) Cavar, Induzir Esquecimento

Fúria 3, Gnose 7, Força de Vontade 4

Posto: 2

Rituais: Ritual da Dedicção do Talismã, Ritual da Pedra Caçadora

Imagem: A deformidade de Fengy não é totalmente visível, mas alguns o descreveriam como sarnento, ossudo, sujo e fedorento. Ele gosta. Na forma Crinos, Fengy tem dois metros e cinco centímetros de altura.

Dicas de Interpretação: O seu metabolismo equivale ao de três pessoas. Você sempre é energético, sempre hiperativo, sempre metido em encencas. Você também é paranoico. Suspeite de todos e assuma que ninguém acredita em você. Pense num cachorrinho que o seguiu até em casa e aja como ele durante cinco anos.

Fengy conhece as letras de cada canção que o Frank Sinatra interpretou e sua imitação de Peter Lorre é uma coisa incrível. Ele também é conhecido por sua firme convicção de que nada no mundo se compara a comer açúcar — muito açúcar.

História: Dois Garou se apaixonaram no Belvedere Castle. Eles consumaram seu amor em Strawberry Fields. Nove meses depois, jogaram o produto de seu amor no reservatório.

Fengy saiu nadando na forma lupina e acompanhou uma matilha de cães selvagens durante muitos anos. Um dia, um Roedor de Ossos o encontrou e ficou com pena de um Garou que nunca aprendeu a mudar para a forma Hominídea. Infelizmente, a forma Hominídea de Fengy era antipática, demente, mal-educada e chata pra cachorro. Desde então, Fengy tem sido um solitário.

Howard Koar, “Bareback”

Conceito: Traumatizado

Raça: Hominídea

Augúrio: Galliard

Tribo: Portadores da Luz

Atributos: Força 2 (4/6/5/3), Destreza 2 (2/3/4/4), Vigor 2 (4/5/5/4), Carisma 3, Manipulação 2 (1/0/0/0), Aparência 3 (2/0/3/3), Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Briga 3, Computação 1, Esquiva 1, Condução 2, Enigmas 3, Etiqueta 2, Expressão 3, Armas de Fogo 2, Intimidação 2, Direito 2, Linguística 3, Atuação 1, Instinto Primitivo 1, Reparos 1, Rituais 2, Ciência 2, Recursos 2

Todos os membros da última matilha de Howard foram assassinados cruelmente por criaturas da Wyrms. Se ele às vezes é um pouco austero demais, é por ainda estar precisando se proteger do mundo com uma casca bem grossa. Howard é uma bomba relógio ambulante.

Simon Gentle, "Flash"

Posição: Relações Públicas

Raça: Hominídea

Augúrio: Philodox

Tribo: Andarilhos do Asfalto

Atributos: Força 2 (4/6/5/3), Destreza 3 (3/4/5/5), Vigor 1 (3/4/4/3), Carisma 4, Manipulação 3 (2/0/0/0), Aparência 5 (4/0/5/5), Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 4, Briga 2, Informática 3, Esquiva 2, Condução 3, Etiqueta 4, Armas de Fogo 3, Investigação 2, Direito 3, Lingüística 2, Ocultismo 1, Atuação 2, Política 3, Instinto Primitivo 3, Ciência 1, Manha 4, Lábia 5, Sobrevivência 2.

Antecedentes: Contatos 3, Recursos 3

Dons: (1) Controle de Máquinas Simples, Persuasão, Resistência a Dor, Verdade de Gaia (2), Controle de Máquinas Complexas; (3) Força de Propósito

Posto: 3

Fúria 5, Gnose 6, Força de Vontade 3

Imagem: Simon conhece a cidade como a palma de sua mão. Ele é safo demais para o seu próprio bem. É bonito, encantador, cavalheiresco e tranquilo. Todas essas características escondem o fato de que, por dentro, ele está apavorado.

Dicas de Interpretação: Você precisa ser aceito — precisa *demais* disso. Talvez se tivesse um pouco mais de dinheiro, ou mais controle sobre os Andarilhos do Asfalto de Nova York, ou se arrecadasse um pouco mais de verba para o parque...

História: Quando o "tio" de Simon lhe disse tudo sobre os Garou, ele quase estourou de felicidade. Toda essa aventura, e dinheiro também? A transição para a sociedade Garou se deu perfeitamente, e ele até mesmo pôde se manter em contato com seus pais.

Infelizmente, ele não se deu conta do quanto sua situação era perigosa. Ele pôs muita fé em sua natureza "infalível" de Philodox e seu senso de equilíbrio "à prova de faldas". Agora as coisas estão saindo do controle.

As finanças do parque estão baixas; há um grupo sinistro de vampiros chamado "Sabá" que pode invadir o parque a qualquer momento; os Roedores de Ossos estão agindo como se tivessem ganho direito vitalício à cesta básica, e a operação inteira parece que poderia ir para o inferno numa única tarde.

Mas... Ei, ainda temos tudo sob controle, não é? Sim, temos tudo sob controle.

Antecedentes: (1) Comunicação Mental 1, Raça Pura 2, Recursos 2

Dons: (1) Comunicação Mental, Sentir a Wyrms, Cheiro de Homem

Posto: 1

Fúria 7, Gnose 6, Força de Vontade 6

Rituais: Ritual de Sátira, Ritual de Iniciação, Ritual de Conjuração, Cerimônia pelos Falecidos, Ritual da Pedra Caçadora

Imagem: Howard é contemplativo, reservado e crítico. Ele tenta manter um equilíbrio entre os dois mundos em que vive, de modo que o conceito de "nobre selvagem" seja fundamental em sua personalidade. Ele é um pouco bruto, mas sempre digno. Ele também ferve com raiva reprimida.

Dicas de Interpretação: Espere. Pense. Aconselhe. Qualquer emergência deve ser contemplada cuidadosamente. Enquanto todos os outros se apressam para combater a Wyrms, você aconselha cautela e diálogo. Alguém tem de manter a cabeça no lugar.

Você se sente assim porque você há muito tempo tenta se controlar. A sua fúria está logo abaixo da superfície; se você perder o controle, vai ter muito o que extravazar.

História: Howard está na seita há um ano. Ele se estabeleceu e cedeu parte de sua Gnose ao caern numa tentativa de aplacar seu ódio crescente. Embora alguns membros da seita ainda não aceitem bem o seu hábito de caminhar nu no meio da noite, eles o deixam em paz e respeitam sua privacidade.

Spotlight, "Zôo"

Posição: Guardião de Caern

Raça: Lupina

Augúrio: Ahroun

Tribo: Garras Vermelhas

Atributos: Força 4 (6/8/7/5), Destreza 3 (3/4/5/5), Vigor 4 (6/7/7/6), Carisma 1, Manipulação 3 (2/0/0/0), Aparência 2 (1/0/2/2), Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 5, Empatia com Animais 2, Esportes 2, Briga 4, Esquiva 2, Intimidação 2, Combate com Armas Brancas 2, Ocultismo 2, Instinto Primitivo 3, Rituais 3, Furtividade 3, Sobrevivência 2

Antecedentes: Raça Pura 1

Dons (1) Sentidos Aguçados, Garras Afiadas, Cheiro de Água Corrente; (2) Visão Olfativa, Sentir Prata, Sentir o Sobrenatural

Posto: 2

Fúria 8, Gnose 3, Força de Vontade 9

Rituais: A Caçada, Ritual do Ostracismo, Pedra do Escárnio, Voz do Chacal, Ritual de Ferimento, Ritual de Purificação

Imagem: Um Garra Vermelha vivendo numa cidade — especialmente uma megalópole contaminada pela Wyrms como Nova York — é uma coisa incrivelmente rara. A fúria instilada por ser forçado a viver lá se expressa em cada gesto que Spotlight faz. Ele é puro e simplesmente uma máquina de matar. Ele não tem nenhum remorso sobre matar nada que apareça em seu caminho.

Dicas de Interpretação: Há milhões e milhões de humanos aqui. Todos devem morrer. Os Roedores de Ossos são fracos, a Wyrms está em toda parte, e você está a cinco segundos do Apocalipse. Você precisa se manter informado sobre 10 coisas diferentes ao mesmo tempo; isto o deixa ainda mais zangado. Você é a única esperança que esta seixinha patética tem de estar preparada para a guerra que virá. Prepare-se para sentir um pouco de gosto de sangue.

História: Enquanto estava vivendo nas regiões selvagens, Spotlight estava experimentando com a forma Hominídea. Afinal de contas, ele ia salvar os Garou da Wyrms, e decidiu que seria uma boa idéia infiltrar-se entre os humanos. Sua peregrinação na forma Hominídea ficou cada vez maior, e um dia quando ele não estava usando os sentidos mais aguçados de sua forma Lupina, um grupo o nocauteou, fazendo-o reverter à sua forma natural. Alguns dardos tranquilizantes depois, Spotlight fazia parte de um espetáculo de aberrações chamado o Zoológico de Central Park.

Os zeladores do zoológico esperavam que ele cruzasse com a loba esquelética que puseram em sua jaula, mas ao invés disso ele fugiu. Como a cidade era grande demais e contaminada demais pela Wyrms para lhe permitir que escapasse, Spotlight ficou aprisionado no Central Park recebendo ordens de um Roedor de Ossos mais velho.

Bem, ele está preparado para consertar isso. Ele tem falado com o novo Senhor das Sombras e ele concorda com os seus planos. Os Garou têm estado na defensiva por muito tempo. Spotlight concorda que o Central Park seria uma excelente base de operações para vários ataques sucessivos à cidade.

Zachary Ellison, "Sombra"

Posição: Conspirador

Raça: Hominídea

Augúrio: Philodox

Tribo: Senhores das Sombras

Atributos: Força 3 (5/7/6/4), Destreza 2 (2/3/4/4), Vigor 2 (4/5/5/4), Carisma 4, Manipulação 5 (4/2/2/2), Aparência 4 (3/0/4/4), Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3.

Habilidades: Prontidão 3, Briga 2, Xadrez 5, Esquiva 4, Etiqueta 3, Expressão 4, Armas de Fogo 4, Intimidação 3, Investigação 3, Direito 2, Liderança 4, Ocultismo 3, Instinto Primitivo 3, Furtividade 3, Lábria 5

Antecedentes: Aliados 5, Contatos 3, Vida Passada 3, Recursos 2

Dons: (1) Aura de Confiança, Persuasão, Verdade de Gaia; (2) Palma de Trovão; (3) Conjurar Corvo do Trovão

Posto: 3

Fúria 4, Gnose 2, Força de Vontade 6

Imagem: Calmo e distante, Zach peregrina pelo parque, vigilante para tudo. Seus cabelos negros são penteados para trás e amarrados num rabo de cavalo. Óculos escuros sempre escodem suas reações. Ele é manipulador, explorador, centrado em si mesmo e destrutivo. Ele é bom demais no que faz.

Dicas de Interpretação: A palavra "mal" é inapropriada. Você é eficiente porque julga normal fazer coisas que os outros considerariam chocantes. A sobrevivência da nação inteira de Garou depende do seu sucesso. Ouça todas

as reclamações quanto à liderança do caern e as explore.

História: Você gosta de História desde que era criança. Os Presas de Prata falharam. O poder dos líderes correntes está ruindo. A vitória dos Presas de Prata está chegando, lentamente. Vocês aprenderam tudo sobre subterfúgio e fraude.

A Seita do Verde possui uma grande reputação. Ela até mesmo tem um pouco de prestígio, especialmente porque um grupo de mendigos conseguiu dirigir um caern medianamente eficaz. A oportunidade é boa demais para ser perdida. A era dos Senhores das Sombras está próxima, e você é o melhor candidato para abrir caminho como o próximo líder deste caern.

Você conhece a situação política fora de Nova York. Está até mesmo disposto a negociar com criaturas sobrenaturais de fora do parque para que elas o ajudem a alcançar a posição que merece. Depois que todas as cartas tiverem sido distribuídas, você vai começar a eliminar do jogo os adversários que puder.

Você está obtendo cada vez mais apoio.

Idéias de Aventuras

- **Rituais Profanos** — Vários Silenciosos chegaram ao Central Park. Eles exigem o direito de executar rituais ao redor do Obelisco Egípcio, e de fazerem isso sem serem perturbados. Tendo obtido permissão de Mãe Larissa, eles não ligarão para o alerta de Fengy sobre “energias malignas se reunindo ao redor do obelisco”. Os Silenciosos planejam desenterrar alguma coisa sob o monumento, e os jogadores precisam impedi-los de liberar alguma coisa que não compreendam.

- **O “Rei Pescador”** — O Velho Penn é um sem-teto que costuma pescar no Turtle Pond todos os dias depois do meio-dia para em seguida adormecer. Um dia, depois de um sonho perturbador, ele pesca uma espada de madeira no lodo do lago. Ele consegue reunir alguns dos frequentadores do parque que, por alguma razão, começam a falar sobre um “novo reinado”. Os Malditos estão cercando Penn, e eles o convenceram de que é o novo Rei Arthur...

- **A Jornada do Espírito** — Um membro ferido da matilha tenta meditar junto à Fonte Bethesda... e ela seca! É concedido à matilha um dia para descobrir o motivo, ou o seu companheiro de matilha perderá um ponto de honra por prejudicar o centro do caern. A resposta está na Umbra: alguém infringiu um dogma esquecido do parque.

Violência Policial! — Os Parentes dos Andarilhos do Asfalto na delegacia de polícia informam que um Garou foi preso. A polícia está “dando uma dura” nos transeuntes do parque. Os jogadores têm uma chance de ganhar um ponto de Honra libertando o colega de matilha e desencorajando a polícia.

- **Concurso** — A Galliard Alexandra Zamyatin está promovendo um concurso de narração de histórias, e membros de postos elevados de outros augúrios a imitam realizando eventos semelhantes. Os personagens têm uma chance de competir com diversos Garou e demonstrar suas habilidades.

- **Nas sombras** — Perto da estátua da Festa do Chapeleiro Maluco, Zachary Ellison é visto conversando com ho-

mens estranhos vestidos de negro. Eles estão falando sobre invadir o Metropolitan Museum. A palavra “templo” é ouvida por toda parte. Que trama estranha será esta?

- **Turistas Feios** — Uma matilha de Garou brutos está em visita ao parque, e seus membros não parecem ligar muito para as regras da seita. Mãe Clarissa confere aos personagens a tarefa de vigiar os visitantes para garantir que nada estranho aconteça.

- **Guerra de Gangues** — Duas gangues rivais cometeram o erro de decidir iniciar uma guerra no Central Park. Os personagens são os primeiros a descobrir; eles ganharão Honra rapidamente se conseguirem evitar a guerra. O que acontece quando o Theurge da matilha detecta um Psychomachiae?

- **Exploração Comercial** — Simon Gentle avisa a matilha que uma corporação está tentando montar uma dessas novas atrações ridículas no parque (que poderia ser um fliperama, uma montanha russa, um telão de vídeo, qualquer coisa). A história ainda não chegou à imprensa, mas os contratos estão quase finalizados.

- **Preto, branco e vermelho por toda parte** — Um jornalista sensacionalista está tentando escrever uma matéria para divulgar seu novo e excitante livro *Lobisomens no Central Park!* A maior parte da obra é falsificada, mas o jornalista realmente conseguiu algumas “provas”, incluindo a foto de um dos personagens. Ele acha que o Philodox da matilha é o “Rei dos Lobisomens”. Agora ele conseguiu o apoio de alguns figurões, e quer “negociar” um trato pelo qual ele possa obter obter algumas informações reais sobre o que está acontecendo no parque...

Dentro do Mundo das Trevas

Cada livro na Série do Sistema de Narrativa foi planejado como um sistema único e fechado. Isto significa que cada jogo, seja **Vampiro: A Máscara**, **Lobisomem: O Apocalipse**, **Mago: A Ascensão** ou qualquer outro, pode ser jogado isoladamente. Nós da White Wolf esperamos que a maioria das pessoas encontre em um dos jogos o seu favorito, não precisando dos outros.

Contudo, também desejamos que os jogos se interrelacionem. Eles compartilham o mesmo mundo (o Mundo das Trevas), as mesmas regras e a mesma visão. Acrescentar vampiros a uma história de **Lobisomem**, tanto como vilões quanto como personagens dos jogadores, não requer muito trabalho da parte do Narrador. Os magos, por exemplo, possuem um interesse tão grande nos Reinos espirituais quanto os Garou.

Embora os Narradores não precisem dos outros jogos para acrescentar seres sobrenaturais às suas histórias, **Vampiro** ou **Mago** irá ajudá-los a acrescentar muita profundidade a esses personagens. Como é impossível resumir os dois jogos completamente nas páginas a seguir, esta seção considera que o Narrador possui acesso a eles e que não depende da informação conferida anteriormente no Apêndice.

Acrescentando Antagonistas

Vampiros, magos, fadas, fantasmas, múmias e outras criaturas têm motivos de sobra para interagir com lobisomens. Esses são os senhores secretos do mundo, e seus feudos ten-

dem a se sobrepor. Os Uktena e os Andarilhos do Asfalto são aqueles que têm mais razões para lidar com vampiros, mas isso não significa que os Garou nunca encontrem os mortos-vivos.

Um fato importante a ser lembrado quando se acrescenta vampiros a uma crônica de **Lobisomem** é que enquanto os lobisomens são os mestres do combate, os vampiros são os mestres da manipulação. Tudo bem que um Cria de Fênix de Posto Três possa causar danos suficientes para afundar um navio, mas quando um vampiro neófito ativa seu poder de Transe o lobisomem vira um filhotinho chorão, capaz de fazer qualquer coisa para agradar o seu mestre.

Os lobisomens têm poucas chances contra vampiros que estejam cientes deles. As falanges de carniçais carregam suas espingardas com munição 00 de prata. Os Tremere começam rituais antigos planejados para causar mais dor aos Garou que uma dúzia de cicatrizes de batalha poderiam. Os anciões usam seu vitae para aumentar astronomicamente seus Atributos, até que eles possam fazer frente a uma matilha inteira.

Além disso, quando os lobisomens e os vampiros se encontram num ambiente social, os Membros (como se auto-denominam os Vampiros), definitivamente sempre estão em vantagem. Eles governam as cidades, e os Garou descobrem rapidamente que a Película tende a ser mais forte nos lugares em que o Membros têm seus refúgios — delegacias policiais, centros governamentais, etc. Obviamente, se um vampiro puder enganar ou convencer um lobisomem a beber de seu sangue três vezes, o Elo de sangue deixará o Garou completamente à mercê do Membro.

É claro que nada disto significa que os vampiros sejam imunes aos lobisomens. Os lobisomens são conhecidos entre os vampiros pela destruição de que são capazes. Cidades inteiras de Membros já foram varridas do mapa durante guerras com os Garou. Mas os Garou, também não devem subestimar os poderes dos mortos-vivos.

Os magos, que também não são páreo para os lobisomens numa luta mano a mano, têm suas próprias formas de superar seus inimigos. Embora uma matilha inteira de lobisomens seja demais para um mago, e um único lobisomem provavelmente seja capaz de destruir um mago em combate, os magos normalmente tomam providências para não se defrontarem com um destino como esse. Os metamorfos que tenham feiticeiros como rivais podem perceber que uma série de “coisinhas” começa a conspirar contra eles. Depois se descobrem inexplicavelmente presos na forma lupina. Finalmente, da próxima vez que tentarem urinar, descobrirão que estão em cima de um cabo de alta voltagem.

A coisa mais importante a ser lembrada quando se acrescenta antagonistas de outros jogos de Narrativa é que cada grupo tem sua própria área de poder. Os lobisomens controlam as regiões selvagens, e qualquer um que seja apanhado em seu território terá abocanhado muito mais do que consegue engolir. Em contrapartida, os Garou ficam fora de seu elemento quando visitam as cidades dos Membros, os santuários dos magos, as terras dos mortos e os lares dos predestinados.

Acrescentando Personagens

Permitir aos jogadores importarem outros seres sobrenaturais para uma crônica de **Lobisomem** cria ainda mais complicações, mas costuma valer a pena. Uma mistura de uma variedade de culturas alienígenas costuma ser muito volátil, é sempre divertida. Quando os vampiros e os lobisomens precisam colocar suas diferenças de lado para lidar com mais de um problema premente, eles aprendem que eles podem trabalhar em conjunto — às vezes.

Este tipo de mistura funciona melhor se os jogadores gostarem de interpretar entre eles mesmos e se o Narrador não tiver medo de deixar que os jogadores contem algumas das histórias. Um grupo misto precisa lidar com muitas questões básicas, como os elos dos vampiros com a Wyrm, os poderes extras que os vampiros adquirem bebendo de sangue Garou, quanta Quintessência os magos poderiam roubar matando seus aliados, e assim por diante.

Um grupo como esse gastará muito de seu tempo determinando o que os personagens sentem uns pelos outros, o que os mantém juntos, e por que eles não pulam nos pescoços uns dos outros por qualquer motivo — ou, mais provavelmente, porque eles *pulam* nos pescoços uns dos outros por qualquer motivo. O Narrador deve criar um ambiente apropriado e eventos interessantes para estimular as coisas. Por exemplo, se o principal inimigo dos vampiros entre os anciões tiver feito um pacto com a Pentex para destruir o caern dos lobisomens, então ambos os grupos de personagens

precisam chegar a algum tipo de acordo para acabar com essa ameaça. Este pacto “temporário” pode ser duradouro, permitindo que os vampiros e os lobisomens voltem a trabalhar juntos no futuro.

Porém, os Narradores não devem conceder aos jogadores o luxo da escolha, e várias histórias divertidas envolvem os personagens que não tenham opção alguma além de cooperar. Por exemplo, um caçador poderoso não vê diferença entre vampiros e Garou (“Filhos do Demônio! São todos Filhos do Demônio!”), e começa a matar vampiros e lobisomens. Quando os personagens finalmente derrotam o caçador depois de um conflito épico, eles descobrem que ele deixou um rastro — e agora a Inquisição está vindo atrás deles. Os personagens divididos caem; os personagens unidos sobrevivem.

Por sorte, com o tempo cada lado aprende o suficiente sobre o outro para encontrar pontos em comum. Talvez quando os Brujah decidirem se dedicar a combater a Pentex, os Portadores da Luz descubram uma forma de ajudá-los em sua busca pela Golconda. Talvez um Andarilho do Asfalto se junte a um Ventrue para lutar contra uma encampação hostil de sua empresa de software. Em troca, o Ventrue pede ao Andarilho do Asfalto que espione seus inimigos Nosferatu.

Os magos também têm muito a oferecer a outros seres sobrenaturais, e muitas razões para buscar seu auxílio. A guerra contra a Teocracia os torna estranhos aliados, e os

Euthanatos podem encontrar uma certa justiça poética em arregimentar vampiros para lutarem contra o Sindicato. Um Onírico poderia requerer que os Garou ajudassem a deter uma trama da Interação X. Tanto os Garou quanto os membros poderiam usar ajuda mágica para frustrar uma trama da Interação X. Os Garou e os vampiros poderiam usar mágica para combater seus inimigos.

Modificando os Sistemas

Um problema que os Narradores e os jogadores enfrentam ao usar personagens de jogos diferentes é a diferença em suas Características. Os lobisomens não se importam com o seu elo com os humanos (a Humanidade, tão prezada pelos vampiros), mas se preocupam profundamente com sua ligação com a Umbra (a Gnose). Os magos não explodem em Fúria (pelo menos não de forma quantificável), mas conjuram acidentalmente espíritos do Paradoxo quando executam algumas de suas mágicas — coisa que não acontece com os lobisomens e os vampiros.

Isto se torna um problema quando o Dom ou a Disciplina de alguém tem uma dificuldade baseada numa Característica não encontrada no outro sistema. Os Narradores

conhecem várias formas de resolver este problema; a mais fácil é substituir a Característica por outra. Por exemplo, quando um Theurge usa gentilmente o Dom Toque da Mãe num vampiro ou num mago, ele pode usar várias Características diferentes para substituir Fúria. Mais basicamente, ele pode optar por fazer com que o Theurge teste contra a Força de Vontade.

Por outro lado, se um vampiro usa o poder Majestade num lobisomem, o Garou não tem uma Virtude Coragem para usar contra ele. Portanto, o lobisomem testaria sua Fúria, ou metade de sua Fúria, ou qualquer outra característica escolhida pelo Narrador. Na dúvida, a Força de Vontade (dificuldade 6) costuma ser uma substituta adequada.

Os Narradores devem sentir medo de brincar com os sistemas desta forma. Se os magos caminham junto com os lobisomens, confira aos Garou uma resistência inerente às mágicas, talvez igual à Gnose ou a Força de Vontade +3. Por outro lado, se a matilha de lobisomens matar os magos antes que eles tenham uma chance de fazer qualquer coisa, permita que os lançadores de feitiço absorvam danos com Esfera Vital + Vigor ao invés de apenas com Vigor. O Sistema de Narrativa é flexível, devendo sempre ser tratado dessa forma.



Últimas Palavras

Comentários do Autor

Lobisomem percorreu um longo caminho nos quase dois anos desde seu lançamento. Por ocasião do lançamento da segunda edição americana (na qual foi baseada esta tradução), já havia no mercado um total de 16 produtos suplementares para o jogo — aproximadamente um a cada mês e meio! Um ritmo de produção bem acelerado, mesmo para os padrões da indústria americana. Mas ainda não é hora de diminuir o passo. Só estamos começando.

Ao decidir o que mudar na Segunda Edição, tomei uma consideração como principal: eu não queria contradizer os suplementos que já havíamos lançado. Isto, porém, não me impediu de fazer as modificações necessárias.

O que me leva à segunda consideração: compatibilidade com os outros produtos da linha Jogos de Narrativa (Storyteller). É necessário que **Lobisomem** compartilhe as mesmas regras gerais que **Vampiro** e **Mago**, especialmente as regras de combate. Quando os Garou e os Membros se enfrentam, eles têm pouco em comum — e as regras são esse pouco. As regras de combate da segunda edição de **Lobisomem** são perfeitamente compatíveis com as segundas edições de **Vampiro** e de **Mago**.

E, minha terceira consideração: a cultura Garou. Os Garou lutam muito, mas isso não é tudo que eles fazem. Eles possuem uma cultura e uma sociedade com profundidade e significado. Tentei representar isto ainda mais na Se-

gunda Edição, desde as descrições expandidas do que os Garou fazem durante seus rituais até as regras e os regulamentos que elas impõem aos augúrios — como a maioria das culturas “primitivas”, os Garou esperam que os membros da sociedade desempenhem os seus papéis. Em parte, interpretar um Garou é colocar de lado os tabus sociais. A energia desta repressão é abastecida na luta contra a Wyrn — toda sua raiva é direcionada contra um inimigo externo. Pelo menos, essa é a teoria; na prática, isto não funciona bem com os Garou.

Além disso, os Garou que lidam com espíritos foram enfatizados. Os espíritos ensinam aos lobisomens seus poderes, os Dons. Os Garou fazem parte de um mundo vivo, uma sociedade animística na qual eles são apenas uma entre as muitas formas de vida de Gaia. Eles precisam interagir com este mundo esquecido para salvá-lo. Se o espírito morrer, o mesmo acontece com o elo do Garou com o poder espiritual.

Quero agradecer a todos os jogadores de **Lobisomem** que apoiaram o jogo em seus primeiros dois anos; sua dedicação ao jogo e sua vontade de aprimorá-lo tornou possível esta Segunda Edição. Também quero dedicar meus sinceros agradecimentos a todos os autores e artistas que contribuíram para este livro. O respeito e o cuidado com que eles trataram esta obra são testemunhos de seu profissionalismo e de seu talento.

Posfácio

Esta manhã acordei tonto. A cabeça, cheia de estática; os pensamentos, embaralhados. O barulho do mundo moderno tinha ficado alto demais para mim. Estava estressado. Antes que eu pudesse me arrastar da cama, percebi que estava incapacitado de encarar o dia.

Nem depois que eu finalmente comecei a trabalhar senti-me melhor. Escrever estava fora de questão. De que adiantaria, afinal de contas? Não queria jogar fora meu tempo, mas sabia que tão cedo eu não estaria produtivo. Então decidi fazer uma viagem. Não há nada melhor que explorar, aventurar, conquistar.

Como o clima estava tão negro quanto o meu humor, comecei a cavocar os recessos mais sombrios do disco rígido do meu computador. Pela primeira vez em muitos anos, abri minha pasta de arquivos de "Pensamentos Desgarrados", onde costumo jogar tudo que não possa encontrar um lar em qualquer outro arquivo. Foi como entrar numa cripta, ou melhor, como abrir uma cornucópia de arquivos esquecidos. Ali havia *Filosofia de Vida*, *Por que a Vida Fede* e uma série chamada *Admiráveis Pensamentos Novos 1,2,3*, etc. Há poucas coisas que eu ache mais humilhantes que ler um monte de baboseiras que um dia foram consideradas "pérolas de sabedoria". Se eu estivesse com um humor melhor talvez não tivesse sido tão cruel em meu julgamento, mas agora cada arquivo que eu abria me deixava mais desmoralizado. Não conseguia acreditar no quanto os meus pensamentos eram banais e patéticos,

Finalmente, abri um arquivo chamado "Normas de Planejamento". Dentro dele encontrei algumas das primeiras palavras que escrevi para **Lobisomem**. Aqui — maravilha das maravilhas! — estava uma coisa real e verdadeira e (mais importante) que me parecia interessante. Ela consistia de sete temas e conceitos fundamentais em **Lobisomem** que eu queria lembrar. Um guia para me manter nos trilhos. Eis o arquivo, exatamente como o descobri:

1) *Elegância: as regras precisam ser simples, mas de uma forma bonita. Não serão tolerados excessos ou regras soltas. Cada regra precisa ser aplicada ao sistema de regras básico.*

2) *Simplicidade: Queremos que este jogo seja ainda mais simples que **Vampiro**; precisamos manter o nível de complexidade no mínimo.*

3) *Violência: Este é um jogo sobre batalhas trágicas e épicas, não sobre sexo. É Macbeth, não Romeu e Julieta. A diferença precisa ser constantemente aparente, em cada regra, em cada frase.*

4) *Sociedade: A sociedade dos Garou é ainda mais complexa que a sociedade dos Vampiros. Suas estruturas e padrões não devem ser demonstrados em regras, mas em histórias e mitos. Os jogadores devem ter uma noção de como é esta sociedade bizarra desde a primeira frase do livro.*

5) *Espiritualidade: Embora uma boa parte deste livro irá lidar com questões espirituais, elas precisam ser subentendidas: devo me comunicar com o leitor mais pelas entrelinhas do que acertando a cabeça dele com idéias. A espiritualidade é como um relacionamento íntimo: ela deve ser descoberta, não imposta.*

6) *Heroísmo: Apesar de trágico, **Lobisomem** é sobre heróis*

— heróis lutando contra um mal incomensurável. Não é sobre vencer, é sobre fazer a coisa certa.

7) *Na sua Cara: Este jogo precisa ser conduzido de forma brutalmente honesta. Os temas e as questões abordadas devem ser expressas em preto sobre branco (pelo menos ao primeiro olhar).*

Fiquei maravilhado em ver como **Lobisomem** parecia obedecer àquelas palavras. Muitas vezes, quando você sai numa viagem, acaba chegando a um lugar completamente diferente daquele ao qual queria ir. Mas graças à divina providência, em **Lobisomem** conseguimos fazer o que nos propusemos. De algum modo, nos mantivemos no curso; o sonho se tornou verdade. Talvez o sucesso de **Lobisomem** tenha alguma coisa a ver com isso. É muito gratificante encontrar *alguma* prova de que o processo criativo não é apenas caos e sorte cega.

Depois que terminei de ler o arquivo, senti meu humor mudar. Comecei a me lembrar de quando comecei a planejar **Lobisomem**. Minha memória mais vívida é de uma semana que passei sozinho num edifício comercial vazio. A White Wolf era um empreendimento de pequeno porte naquela época, mas já tínhamos crescido o bastante para sairmos da casa velha que foi nossa primeira sede. O prédio comercial ia ser o nosso novo lar, e eu tinha me mudado antes para ter um pouquinho de paz e tranquilidade para trabalhar em **Lobisomem**.

O edifício não era grande coisa, um pouco mais que um barraco de metal com escritórios na frente e um depósito nos fundos. Quando o vento soprava, o prédio inteiro zumbia. O metal tremia e as fundações balançavam. Dia e noite o prédio cantava para mim sempre que Pai Vento vergava seu arco. Durante uma semana vivi e escrevi solitário enquanto Gaia me tomava nos braços.

O prédio ainda canta, mas não se pode ouvir mais. Há muito movimento e barulho nos escritórios da White Wolf. Agora há muita energia e vida aqui. Ninguém mais escuta o vento, nem eu.

É fácil demais esquecer onde você está. Esquecer as coisas que cercam e permeiam o seu ser. É fácil demais ser desconectado, esquecer o seu propósito e sua missão. Eu sei que esqueci. Algumas vezes fico tão embrulhado em meus pensamentos e preocupações que minha alma se contorce de dor e fome. É uma distração fatal, uma doença moderna.

Enquanto escrevo isto, não é mais manhã. É noite. Estou na White Wolf. Não há ninguém aqui — só eu e os fantasmas. Desliguei os computadores e as luzes. Despluguei até a geladeira e o microondas. Não há mais som agora, só o vento e o tremor do metal e ruído desta caneta no papel. O mundo está vivo, e sou parte dele novamente. A manhã está apenas a algumas horas de distância. E estou feliz.

Mark Rein.Hagen

P.S. Em geral, não fico mais empolgado com concertos de rock. Houve uma época em que eu ia a eles e me deixava carregar pela sensação de estar conectado ao mundo — mas isso tem acontecido pouco. Agora redescobri um antigo amor, graças à **Crash Worship**, uma banda muito especial. Esta tribo de percussionistas recupera rituais pagãos e mitos antigos. Eles criaram um sacramento sagrado num mundo doente. Através de uma orgia apaixonada de fogo, lama, vinho, suor e dança, da qual todos tomam parte, eles arrancam os preconceitos e a arrogância moderna do espectador e o levam de volta a si mesmo. A experiência é mais poderosa que qualquer coisa que já encontrei antes: vá por sua própria conta e risco.

Comitê de Ação Ambiental

O nosso compromisso com o meio ambiente (expresso na primeira edição americana de **Lobisomem**, permanece inalterado. A White Wolf comprometeu-se a destinar 3% dos lucros deste livro à assistência de causas ambientais. Isso signifi-

ca que, ao comprar este livro, você está ajudando.

Uma das causas que o comitê tem apoiado desde a sua criação é a luta contra a proposta de “extermínio de lobos” no Alasca. O “extermínio de lobos” é um plano para matar lobos de modo que os caçadores tenham mais caribus para caçar. O plano acusa os lobos de acabarem com as populações de caribus, ainda que os estudos científicos demonstrem que não. Como sempre, o lobo é o primeiro a ser responsabilizado por problemas. A coordenadora do comitê, Lyndi Hathaway, concentrou seus esforços em combater esta proposta, e foi definitivamente ouvida. Embora a proposta ainda seja defendida, a resistência é maior graças a Lyndi e ao comitê. Você encontrará atualizações sobre o assunto na *White Wolf Magazine*.

Queremos ouvir as suas idéias sobre esta empreitada. Mande as suas sugestões para o seguinte endereço:

White Wolf EAC
4598 Stonegate Industrial Boulevard
Stone Mountain, GA 30083

Armadura:

Índice Remissivo

Os personagens que possuam nome e sobrenome estão listados pelo sobrenome. Todos os Dons estão listados sob "Dons". Todos os Encantos estão nas páginas 180-183.

Muitos termos *fictícios* se encontram nas páginas 25-27.

Muitos termos de *jogo* se encontram na página 71.

- v.t = veja também

- c = compare

A.D.N. 49

Abismo 172

Ação 71, 205-211; Ações Básicas de Combate 209-210

Ação ao Vivo 25, 33-35

Ação Evasiva 233

Ação Prolongada 68, 71

Ação Resistida 69

Ação Simples 71

Ações Múltiplas 155, 206, 230, 246

Acordo 26

Adaga 232, 274-275

Adaga de Dente 273

Ádito 25, 144, 174; Reino Ádito, 174

Adquirindo Renome 153, 195

Adren 27

Afogamento 197

Agente Governamental 254

Ahroun 7, 25, 76, 90

Aisling 27

Alcançando (veja "Percorrendo Atalhos")

Alcance 228

Aliados (Antecedentes) 111

Amálgama do Desenvolvimento Neogenético 48-49

Amazônia 42-43

América do Norte 39, 43, 102

América do Sul 43

Amuleto 185; Exemplos de Amuletos 275-276

Anamae 27

Andarilhos do Asfalto 39, 41, 95-96

Anruth 27

Antártida 45

Antecedentes 76-78, 111-113, 188-189

Aparar 230

Aparência 77, 109

Apito Espiritual 275

Apocalipse 13, 15-17, 25

Aposentadoria 200

Aranha de Rede 130, 269

Aranha Padrão 268

Arcano 256

Armadura 237

Armas Brancas 107; v.t. Combate; Complicações 230; Tabela de Armas 232

Armas Brancas 232

Armas de Fogo 228

Armas de Fogo 228; v.t. Combate com Armas de Fogo; 108 (Habilidade)

Arrancar Pêlos 233-234, 236

Árvore Mundo 164

Ascensão 257-258

Assembléia Geral 10, 40

Assembléia 26, 40-42

Assembléia de Seita 40

Assuntos Especiais 254

Ataques por Trás 230

Athro 27

Atordoando 228

Atração Animal 218

Atributos 67, 70, 871, 75

Atributos Físicos 103

Atributos Mentais 104

Atributos Sociais 103

Atuação (Habilidade) 108; (Sistema) 221

Augúrio 7, 25, 71, 75, 88-91

Aura do Sol 128

Autocontrole 155; v.t. Força de Vontade

Avatar 145,179; Avatar Despertado (Mago) 171; v.t. Totem (Avatar Incarna)

Aviso sobre a Aproximação da Wyrn 37

Avô Trovão 260

Awen 27

Baba de Fúria 253

Barata (Totem) 263

Batismo de Fogo (Ritual) 82,143, 202

Belvedere Castle (Central Park) 279-280, 282

Bethesda Fountain (Central Park) 278, 282, 288

Black Dog Game Factory 47

Bloqueio 230-231

Bônus de Frenesi 155, 201

Braço da Deusa 93

Briga (Habilidade) 106

Brilho da Lua 275

Brugh 27

Bunyip 40, 44, 92

Buraco do Inferno 171

Busca 224

Caçada Sagrada 157

Caçada Selvagem 265-266

Caçada, A 147

Caçador 265

Caçador de Bruxas 255

Caçadores 48, 253, 255

Cadáver 27

Caern 9-10, 26, 33, 35, 169; exemplo 276-288

Caern da Panela Derretida (Central Park) 277

Caern da Wyrn 45-46

Caern do Central Park 276-288

Cães (da Caçada) 265

Cálice Mofado 279, 285

Calor Extremo 197

Calyxos 92

Campo de Batalha 172

Canção do Escárnio 37

Canibalismo 34, 201

Cântico de Desafio 37

Capítulo (sessão de jogo) 65, 188

Carisma 103

Carregando Prata 157

Casulo 116

Cavar 117

Celebração 42

Celestino 26, 42, 148

Cena 65, 71, 205-206

Cenas de Ação 206-207

Cercar 223

Cerimônia pelos Falecidos 143

Cervo (Totem) 261

Céus 164

Chalé Sueco (Central Park) 280

Chamado de Socorro 37

Chamado para a Caça 37
 Chamas Tóxicas (Dom dos Dançarinos da Espiral Negra) 253
 Changeling 259
 Charach 27
 Chiminage 27, 284
 Chute 232, 236
 Cicatriz (Reino Próximo) 173
 Cicatrizes de Batalha 198
 Cidades, As 30
 Ciência (Habilidade) 111
 Clareira, Ravina, 10, 33, 142
 Cliath 27
 Clima 53-54; v.t. Punk-Gótico
 Cobertura (em combate) 106, 229, 230
 Cobertura 229
 Código de Honra 154
 Coiote (Totem) 262
 Combate 206-208, 225-227; Exemplo de Combate 240-245;
 Tabela de Resumo de Combate 246; v.t. Mapas, Luta
 Corporal, Armas Brancas e Armas de Fogo
 Combate com Armas de Fogo 223, 225-230; Complicações
 228-230; Tabela de Complicações 230; Alcance 228;
 Recarregar Arma 210; Desengasgar Arma 211; Cobertura,
 Movimento, Mira 229; Modo Automático, Efeito
 Mangueira, Rajada Curta 230.; Ataques pelos Flancos 230
 Combate Livre 236-238; v.t. Combate
 Combate na Umbra 238-239
 Combinando **Lobisomem** com outros jogos 228-291
 Comitê de Ação Ambiental 294
 Complicações do Combate com Armas de Fogo 230
 Computador (Habilidade) 109
 Conceito do Personagem 74
 Conclave 26, 40
 Condução (Habilidade) 107
 Conflito 54, 290
 Conhecimentos 76, 78-79, 79-111
 Contatos 80, 111
 Corax 101
 Cornucópia de Comida 279, 285
 Corrida de Longa Distância 212 (v.t. Falsificação, Dons,
 Interrogatório, Atuação)
 Corrupção 26, 46
 Coruja (Totem) 263-264
 Corvos das Tempestades 265
 Cosmologia 42, 169; v.t. Weaver, Wyld e Wyrn
 Covil da Wyrn 26
 Credibilidade (Sistema) 219
 Cria de Fenris 39, 78, 94-95
 Crinos (forma) 26, 217
 Croatan 39, 43, 92, 101-102
 Crônica (campanha) 65
 Cura 24, 159, 182, 196; em combate 209
 Curiango (Totem) 47, 253
 Custo de Poder de Totem 114
 Da Lua 26
 Dana (Totem) 263
 Dançarinos da Espiral Negra 252-253
 Dano por Calor 197
 Dano por Fogo 197
 Dano por Queda 196-197
 Dano por Radiação 197
 Dano v.t. Ferimento, Tabelas e Mapas; Briga 238; Armas de
 Fogo 228; Armas Brancas 227; Umbra 239
 Deformidades (Impuros) 86
 Defrontação 37, 194, 219, 221
 Delacorte Theater (Central Park) 280

Delegacia de Polícia do Central Park 282
 Delfrio 24, 202-203
 Desafios 35-37, 154, 193; v.t. Defrontação, Jogo, Ludismo
 Desarmar 230
 Desenvolvimento de Personagem 187-196
 Desligamento da Umbra 175
 Destreza 103
 Devorador de Almas 39, 45, 201
 Dholes 44
 Dificuldade 67, 71, 238
 Dificuldade dos testes 67
 Direito (Habilidade) 110
 Dirigir Ousadamente 215
 Divisa 26, 276
 Doença 119, 159, 197
 Dogma (de Totem) 260-264
 Domínio 26
 Domínios Sombrios, Região Malsã 26, 172, 182, 190
 Dons 114-137; Dons de Aprendizado 114; Dons Iniciais 78-79
 - Relacionados por Raça:
 Hominídeos 115-116
 Impuros 116-117
 Lupinos 117-118
 - Relacionados por Augúrio
 Ahroun 124-125
 Filodox 121-123
 Galliard 123-124
 Ragabash 118-119
 Theurge 120-121
 - Relacionados por Tribo
 Andarilhos do Asfalto 130-131
 Cria de Fenris 129
 Fianna 128-129
 Filhos de Gaia 127-128
 Fúrias Negras 125-126
 Garras Vermelhas 131
 Peregrinos Silenciosos 133
 Portadores da Luz Interior 134-135
 Presas de Prata 133-134
 Roedores de Ossos 126-127
 Senhores das Sombras 131-133
 Uktena 135-136
 Wendigo 136-137
 - Relacionados por Nome:
 Abalo Corporal 126
 Abrir Objetos 119
 Abrir Ponte da Lua 119
 Acalmar 127
 Acalmar o Rebanho 130
 Adaptação 133
 Agonia Visceral 125
 Alcançar a Umbra 133
 Andarilho da Ponte 122
 Areia Movediça 131
 Argumento Definitivo de Lógica 121, 134
 Armadura de Luna 127, 132
 Arrepio de Desespero 132
 Assimilação 116
 Ataque Circular 135
 Atiçando a Fornalha da Fúria 125
 Aura de Confiança 132
 Aura do Sol 128
 Avalanche
 Beijo de Hélios 125
 Benção da Lua 119
 Blá-blá-blá 128

Bloqueio Mental 134
 Boneco Vodú 135
 Camuflagem 136
 Canção da Fúria 123
 Canção da Grande Fera 118
 Captura à Distância 120
 Casulo 116
 Cavar 117
 Chama Tremulante 133
 Chamado da Wyld 123
 Chamado da Wyrn 123
 Chamado do Dever 122
 Chamado para a Caçada 129
 Claridade 134
 Comandar Espíritos 120
 Comunicação com Animais 123, 131
 Comunicação com Espíritos 120
 Comunicação Mental 117
 Comunicação Onírica 123
 Comunicação Telepática 123
 Consciência Sobrenatural 134
 Controle de Máquinas Complexas 130
 Controle de Máquinas Simples 130
 Coração da Fúria 124
 Coração de Gelo 137
 Correr no Ar 136
 Coup De Grace 125
 Criar Elemento 116
 Defesa contra Espíritos 116
 Definhar Membro 117
 Descobrir Calcanhar de Aquiles 122
 Deter a Fuga dos Covardes 129
 Determinação 122
 Distrações 123
 Dom de Totem 117
 Dom do Gambá 127
 Dom do Porco-Espinho 117
 Dom do Spriggan 129
 Doppelgänger 130
 Drenagem Espiritual 121
 Embaçamento da Própria Forma 119
 Equilíbrio 134
 Espírito Amigo 128
 Espírito da Batalha 124
 Espírito do Pássaro 135
 Espírito do Peixe 135
 Exorcismo 120
 Falar com os Espíritos dos Ventos 136
 Fantasma 129
 Faro para a Forma Verdadeira 121
 Faro para Grandes Distâncias 122
 Favor do Elemental 130-131
 Feridas Abertas 132
 Fitar 115
 Força Interior 134
 Fragilizar Corpos 119
 Fraqueza Fatal 131
 Frio de Neve Nova 136
 Garras Afiadas 124, 129
 Garras de Prata 125, 134
 Garras-ferrões 126
 Gerar Ignorância 127, 133
 Golpe Piedoso 134
 Grande Salto 133
 Gremlins 119
 Grito de Gaia 129
 Harmonia com a Superfície 134
 Harmonia 127, 130, 133, 137
 Horda do Valhalla 129
 -ikthya 27
 Imposição 122
 Imposição do Dominador 132
 Induzir Esquecimento 119
 Infestar 127
 Inquietação 115
 Inspiração 124
 Invisibilidade 135
 Invocação da Wyld 126; - v.t. Dons dos Dançarinos da Espiral Negra
 Invocar Aranha-de-Rede 131
 Invocar Brisa 136
 Invocar Elemental 135
 Invocar Espírito das Chamas 135
 Invocar o Espírito Canibal 137
 Invocar os Espíritos da Tempestade 137
 Ira de Gaia 134
 Jogos da Mente 124
 Lobotomia Animal 121
 Loucura 117
 Madeira Viva 128
 Maestria 134
 Maldição de Dionísio 131
 Maldição de Éolo 125
 Maldição do Ódio 117
 Materialização dos Sonhos 123, 136
 Medo Verdadeiro 124
 Mente Animal 131
 Mesmerizar 122
 Mil Formas 126
 Moldagem de Espírito 121
 Mordida de Fenris 130
 Mordida de Ferro, 125
 Mortalha 135
 Nome do Espírito 118, 120
 Obediência 132
 Olhar Paralizante 132
 Olho de Cobra 123
 Olho Vermelho 128
 Olhos de Gato 117
 Palma do Trovão 132
 Parede de Granito 122
 Parente Fada 128
 Pasmado 128
 Pasma 133
 Patas de Filhote Recém-nascido 134
 Percepção do Invisível 120
 Persuasão 115, 128, 130
 Pertubar Tecnologia 115
 Pés de Gato 118
 Poder de Thor 129
 Portal da Lua 133
 Rei dos Animais 122
 Remodelar Objeto 116, 127, 128
 Resistência a Dor 121, 127, 129
 Resistência a Toxinas 128
 Resistência do Mensageiro 133
 Roer 118
 Romper o Véu 116
 Roubar Poderes 119
 Rugido do Predador 129
 -ryha 27
 Sabedoria das Antigas Tradições, 122

- Sabedoria do Vidente 135
 Salto do Cangurú 118
 Sangue Venenoso 129
 Senso do Sobrenatural 118
 Sentidos Aguçados 117, 125
 Sentidos Cibernéticos 130
 Sentir a Presa 119, 125, 131
 Sentir a Wyrn 116, 120, 125, 133, 134
 Sentir Magia 135
 Sentir Prata 124
 Serenidade 128
 Simular Cheiro de Mel Doce 125
 Simular Odor de Água Corrente 131
 Simular Odor de Homem 115
 Sobrecarga de Energia 130
 Sobrevivente 127
 Sombra 132
 Teatro de Sombras 123
 Terreno Irrastreável 131
 Toque da Mãe 120
 Toque da Queda 124
 Turba 127
 Uivo do Banshee 128
 União Com a Terra 129
 Velocidade do Pensamento 133
 Vento Cortante 136
 Verdade de Gaia 122
 Vida Animal 118, 128
 Vingador de Luna 134
 Vingança de Gaia 131
 Violação 120
 Visão Olfativa 118
 Visões 120
 Vontade Inabalável 125
 Duelo 35-36, 274
 Efeito Mangueira (armas de fogo) 230
 Elemental da Água 266
 Elemental da Terra 266
 Elemental do Ar 135, 266
 Ellison, Zachary (personagem) 287, 282
 Empatia (Habilidade) 106
 Empatia com Animais (Habilidade) 107, 135
 Encantos 180-183
 Encontro 234, 236
 Engalfinhar 232, 236
 Engling 157, 267
 Enigmas (Habilidade) 109
 Entreato 71
 Envelhecimento 199
 Epiph 267
 Epiphling 275
 Equipamento 77; v.t. Fetiches, Amuletos
 Érebo 172
 Escalar 106, 134, 211
 Escama da Wyrn 275
 Esguio 271
 Especializações 77, 102
 Espectros 259
 Espiando (Sistema) 214
 Espiar (a Umbra) 177
 Espírito Ancestral 175
 Espírito da Weaver 182, 183
 Espírito Enigmático 267
 Espíritos 259-269; em combate 238; Força de Vontade 180;
 Fúria 181; Gnose 181; Poder 181; Movimento 183;
 Comunicação 183; Características dos Espíritos 179-180;
 v.t. Encantos, Recarregando Poder
 Espíritos Animais 260-264
 Espíritos Atômicos 267
 Esquiva (em combate) 226-227; com miniaturas 249
 Esquiva (Habilidade) 106
 Estresse 210
 Etiqueta (Habilidade) 108
 Europa 254
 Exemplo de Jogo 240-245
 Exemplos de Fetiches 273-275
 Expressão (Habilidade) 106
 F.B.I. 254
 Fadas 33, 94, 121-128, 172-173; 259; c. Changeling
 Falcão (Totem) 260
 Falha Crítica 67-68, 71
 Falsificação 221-222 (Sistema)
 Fazer uma "Garganta" 27
 Fek 273
 Fengy 285, 288
 Fenris (Totem) 262
 Fera da Guerra 40, 45, 201
 Fera, Selvagem 26, 78, 87; veja Lupino (raça)
 Ferimento 24, 159, 196-197, 199
 Ferimento Agravado 196
 Ferimentos Críticos 198
 Fetiche 112; (Antecedentes) 184-185; Exemplos de Fetiches
 273-275; v.t. Ritual de Compromisso, Ritual de Fetiche
 Fianna 39, 41, 93, 78
 Filho da Clareira 264
 Filho da Contaminação 269
 Filhos de Gaia 38, 41, 78, 93
 Filhote de Chacal 147
 Filhotes Perdidos 32, 144
 Filmes sugeridos 49
 Filodox 7, 25, 78, 89-90
 Flashback 59
 Flauta da Harmonia 273
 Flechas Malditas 275
 Fluxo 173
 Folia de Acteon 148
 Fomores 27, 48, 251-253
 Força 103; Proezas Físicas 212
 Força de Vontade 158
 Forma 24, 216-218; Hominídea, Glabro, Crinos, Hispo, Lupina
 Fostern 27
 Frenesi 199-201
 Frenesi Raposa 201
 Frenesi Selvagem 200-201
 Fúria 71, 76, 155-156; espíritos 182
 Fúrias Negras 38, 40, 78, 92
 Furtividade (Habilidade) 109
 Gaffling 26, 145, 264
 Gaffling Cobra 264
 Gaffling da Coruja 264
 Gaffling do Falcão 264
 Gaia 6, 226, 177
 Gallain 27; veja Parentes
 Galliard 7, 25, 76, 90-91
 Garou 24, 26
 Garra 232, 236
 Garras e Presas (Poder Fomor) 251
 Garras Vermelhas 39, 41, 97
 Gentle, Simon (personagem) 286
 Geração de Personagem 73-79; exemplo 77, 79-81
 Glabro (forma) 217
 Glória 76, 153; Premiando com Renome 189; Glória Inicial 78;

- Teste de Glória 154; Credo da Glória 153
 Glossário 25
 Gnose 71, 78, 156-157; espíritos:180
 Governos 253
 Grã-Bretanha 254
 Grande Adaga 232, 275
 Grande Caçada, A 150-151
 Grande Camundongo Branco (Totem) 277-279, 282-284
 Gremlin (espírito malévolo) 27, 114
 Grifo (Totem) 262
 Grito de Alerta 37
 Grupo 61, 71
 Gurahl 8
 Habilidades 71, 76,78,105-111,188
 Haight, Samuel 48
 Hálito de Gaia (Pequeno Ritual) 152
 Harano 27
 Harlem Meer 281
 Hélios (Celestino) 26, 42, 150 179
 Hino de Guerra 37
 Hispo (forma) 26, 217
 História Paralela 59
 Histórias (elementos) 52-55
 Hominídeo (forma) 216-217
 Hominídeo (Raça) 32, 78, 85
 Honra 76, 78, 153-154, 189-195; Código de Honra 154; Teste de Honra 154
 Hora do Sonho 44
 Iniciativa 208
 Imobilização 228-246
 Impergium 8, 12, 26, 31
 Imposição 26
 Impuros (Raça) 32, 78, 86
 Imunidade ao Delírio 252
 Incapacitado 24, 156, 159, 197, 200; Abaixo de Incapacitado 156, 199
 Incarna 26, 145-146, 172, 179-180
 Inceptor 27
 Injetar Veneno (Poder Fomor) 253
 Inquisição 255-256
 Insanidade 46, 58, 117, 202
 Instinto Primitivo (Habilidade) 158
 Inteligência 105
 Interpretação de Sonhos 221
 Interpretando 22
 Interrogatório 219-220
 Intimidação 106 (Habilidade); 220 (Sistema)
 Investigação 110 (Habilidade); 220 (Sistema)
 Jaggling 26, 145, 179, 259, 264-265
 Jogadores, Os 22
 Jogando os Dados 66-71; Falha Crítica 67-68, 71; em Combate 237-239; Jogando novamente (Especializações) 103; Regra do Um 67
 Justiça 35; v.t. Rituais de Punição
 Kalus 270
 Kinain 27
 Klaital Starcatcher 100
 Koar, Howard (personagem) 285
 Kuklos 92
 Lábia (Habilidade) 107
 Lei 33-35
 Leiteria , A 282
 Licantropos, Outros 31; v.t. Gural, Nuwisha, etc
 Liderança 35-36
 Linguagem 37-38
 Lingüística (Habilidade) 110
 Linhagem 38; v.t. Raça Pura
 Litania 26, 33-35
 Livros Sugeridos 49
 Lixo Tóxico, danos 197
 Lobos 31, 294
 Ludismo 194, 223
 Luna 6-7, 42, 87-91, 171, 179, 265
 Lupinos (forma) 218
 Lupinos (Raça) 32, 87
 Luta Corporal - v.t. Combate; Complicações 230-231; Manobras 232-236
 Mácula da Wyrn 201
 Mãe Larissa (personagem) 284-285, 288
 Magos 49, 257-258; v.t.Oníricos, Verbena
 Maldição da Desonra 37
 Malditos 25, 182, 251, 269, 270-273
 Manha (Habilidade) 107
 Manipulação 103
 Mapas 247; v.t. *Tabelas e Mapas*
 Matilha 26, 60, 83
 Medicina (Habilidade) 182
 Meditação 157
 Membrana 26, 175
 Membros Extras (Poder Fomor) 251
 Mentor (Antecedente) 111-112
 Mera 277-279, 282
 Metamorfose (encanto) 180
 Metamorfose 24 ; v.t. Formas
 Metropolitan Museum of Art (Central Park) 282
 Millionaire Mile (Central Park) 280
 Miniaturas 247-248; Mapas 247; Terreno, Direção 248; Esquiva, Combate Corpo a Corpo, Manobras Baseadas no Movimento, Combate na Umbra 249; Pintando Miniaturas 249
 Mito da Criação, O 165
 Modo Automático 230
 Monges Brancos 256
 Monkey Puzzle (Central Park) 285
 Mordida 236
 Mordida de Ferro 234, 236
 Morrer 197; v.t. Incapacitado
 Movimento em Combate 209
 Mudança (Primeira Transformação) 32
 Mudando Ações (combate) 227
 Muitas Formas 216-218
 Mulo (v.t. Impuro) 26, 55, 78, 86
 Mundo das Trevas 29-30, 276, 288
 N.S.A. 254
 Narrador 22, 51, 71
 Narrativa 21-22, 51, 55-56;Técnicas Avançadas de Narrativa 59
 National Security Agency 254
 Natureza 264
 Nephandi 257
 Níveis de Movimento 209
 Níveis de Vitalidade 159
 Nós 257
 Nuwisha 101
 Obelisco Egípcio (Central Park) 280-281, 288
 Ocultismo 110 (Habilidade)
 Oficial da SWAT 254
 Olhos da Wyrn (Poder Fomor) 251
 Olmstead, Frederick (personagem) 276, 282
 Oníricos, Oradores dos Sonhos 49, 257, 290
 Oponentes Múltiplos 230
 Oração da Caçada (Pequeno Ritual) 153

Oração pela Presa (Pequeno Ritual) 153
 Oratória (Habilidade) 220
 Orelhas do Morcego (Dom dos Dançarinos da Espiral Negra) 253
 Ovelha 27
 Pais Animais 260-264
 Pangea 173
 Paradas de Dados - "Dividindo"- 67, 238; v.t. Ações Múltiplas
 Paradoxo 258, 291
 Parente das Lágrimas 82, 143-144, 202
 Parentes 40; 112 (Antecedentes)
 Passeio (Central Park) 280
 Patágio 253 (Dom dos Dançarinos da Espiral Negra)
 Pégaso (Totem) 260-261
 Pele de Maldito 274
 Película 26, 163, 166-172, 169, 174-176 ; e rituais 142, 144
 Pentex 44, 47, 48, 251
 Penumbra 26, 164, 171-172, 176, 177
 Pequenos Rituais 113, 137-139, 152-153
 Percepção 104; v.t. "Muitas Formas"
 Percorrendo Atalhos 175; Dificuldade de Película 170; Sucessos 175
 Perdendo o Lobo 156
 Peregrinos Silenciosos, 42, 77, 98-99
 Pericarmo 27
 Perícias 107-109; v.t. Habilidades
 Periferia 170
 Personagem 23
 Pesquisa (Habilidade) 210; (Sistema) 223-224
 Pintando Miniaturas 249
 Pó Mortal 275
 Poder 181
 Poderes Fomores 251-252
 Polícia 254
 Política (Habilidade) 110
 Política 36
 Ponte da Lua 26, 170, 172, 265; Abertura 119, 122, 133, 141-142; Força (distância) 170
 Pontos de Bônus 77, 79
 Pontos de Experiência 111, 114, 139, 158, 187-189
 Portadores da Luz Interior 39, 42, 76, 100-101
 Portais Espirituais 176
 Portal de Arcádia 172
 Possessão (Encanto) 183, 269
 Possessão (Espectro) 259
 Posto 154-155, 194-195
 Praenomen 27
 Prata 198
 Prelúdio 81-83
 Premiando Renome 190-193
 Prendendo a Respiração 198
 Presas de Prata (tribo) 42, 77, 99
 Presságio 60
 Proezas Físicas 211
 Prontidão (Habilidade) 105
 Protetorado 26
 Psychomachiae 271
 Punk-Gótico 29-31, 276
 Purificar os Domínios Sombrios 182
 Puros 8-9, 101
 Qualmi 101
 Quatro Ações Básicas (em Combate) 209
 Queima-roupa, À 228-230
 Quimáreo 174
 Quimera 117, 262-263
 Quiméricos 267

Quintessência 33, 257-258, 290
 Raça 26, 32, 75, 78, 85-87; v.t. Hominídeo, Lupinos, Impuros
 Raça Pura 112
 Raciocínio 105
 Ragabash 7, 25, 78, 88
 Rajada Curta 230
 Rasgando o Véu (Ritual) 148
 Rastejador Nexus 271
 Rastreador de Espíritos 274
 Rastrear 221, 225
 Rato (Totem) 262
 Raza 272
 Readquirindo Gnose 157
 Rebanho 27
 Recarregando Poder (espíritos) 183
 Recursos (Antecedentes) 112
 Regeneração (veja Cura)
 Regenerando Força de Vontade 158
 Regiões Selvagens 30
 Registros Prateados 5-6
 Regra de Ouro , A 67
 Reino 61
 Reino Cibernético 172
 Reino das Atrocidades 173
 Reino Etéreo, 172
 Reino Lendário 173
 Reis dos Carvalhos 265
 Renome 71, 78, 153-154; Renome Inicial 153; Premiando Renome 189; Perdendo Renome 193; Testes de Renome 154; Reparos (Habilidade) 109; (Sistema) 213
 Renovar 71
 Repetição (técnica de narrativa) 60
 Réquiem pelos Caídos 37
 Ritmos Ósseos (Pequeno Ritual) 152
 Rituais (Antecedentes) 112; lista 137-153; Praticando um Ritual 137; Aprendendo um Ritual 138
 Batismo de Fogo 143
 Caçada, A 147
 Cerimônia pelos Falecidos 143
 Dentes Vingadores de Gaia 148
 Grandes Caçadas 150
 Ritual da Dedicação do Talismã 144
 Ritual da Pedra Caçadora 144
 Ritual da Ravina Encoberta 142
 Ritual da Sátira 148
 Ritual de Abertura da Ponte 141
 Ritual de Assembléia 140
 Ritual de Compromisso 144
 Ritual de Conjuração 145
 Ritual de Conquista 148
 Ritual de Contrição 139
 Ritual de Criação de Caern 142
 Ritual de Ferimento 149
 Ritual de Iniciação 144
 Ritual de Keres 151
 Ritual de Ostracismo 146
 Ritual de Passagem 149
 Ritual de Purificação 139
 Ritual de Renúncia 140
 Ritual de Totem 146
 Ritual do Escárnio 147
 Ritual do Fetiche 146
 Ritual do Lobo do Inverno 143
 Ritual do Novo Despertar 148
 Ritual dos Ventos Frios 148
 Ritual para Despertar Espíritos 145

- Toca do Texugo 141
 Voz do Chacal 147
 Rituais (Habilidade) 111
 Rituais de Caern 139-142
 Rituais de Punição 146-147
 Rituais Místicos 143-146
 Rituais Periódicos 150-151
 Ritual de Sátira 148
 Roedores de Ossos 38, 78, 92-93
 Ronin 26, 40
 Rugido de Precedência 37
 Ruptura, A 165
 Sabá 286
 Salto Dilacerante 235, 236
 Salto do Cangurú 118
 Sangue Venenoso 129
 Sanguessuga 27
 Saqueadores 257-258
 Sasquatch 118
 Saudação da Lua (Pequeno Ritual) 152
 Saudação do Sol (Pequeno Ritual) 152
 Sedução 221
 Seita 38; exemplo: veja Caern do Central Park 276
 Seita do Verde 276-288
 Selvagem (Poder Fomor) 251
 Senhores das Sombras 77, 97-98
 Sentido de Orientação, 113, 177, 180
 Sentidos Aguçados 117, 125
 Seqüência de Sonho 59-60
 Simbolismo 60-61
 Símio, Macaco 27, 76,85
 Sinos Santificados 274
 Sistema (definição) 71
 Sobrevivência (Habilidade)
 Sociedade de Leopoldo 255
 Soco 232, 236
 Sombra 214-215
 Sombra da Noite 275
 Spotlight "Zoo" (personagem) 280, 284, 287
 Strawberry Fields (Central Park) 279
 Sucessos Automáticos 68, 158
 Sufocamento 197-198
 Tabela de Briga 236
 Tabela de Criação do Personagem 78; (inclui Antecedentes, Bônus, Tribos)
Tabelas e Mapas
 Tabela de Dificuldade de Película 170
 Tabela de Resumo de Combate 246
 Tabela de Rituais 139; v.t. Ritual de Conjuração
 Tabela de Saltos 212
 Tagarelice (Sistema) 218
 Talentos 105-107
 Tartaruga Mundo 164
 Tecnocracia 257
 Teia 171
 Teia Padrão 178, 179, 268-269
 Tellurian 26, 164
 Tema 53
 Terra do Verão 174
 Terreno Irrastreável 131
 Teste de Sabedoria (opcional) 154
 Testes de Fúria 201
 Testes: veja Jogando os Dados
 Theurge 7, 25, 78, 88
 Tipos de Caern / Tabela de Caern 170
 Toca do Texugo (Ritual) 141
 Toque Fúngico (poder Fomor) 252
 Totem da Matilha 26, 259-264; Antecedentes 77; Custo de Pontos de Totem 114
 Totens de Guerra 261-262; Totens de Sabedoria 262-263
 Tramas 54-55
 Transformação Parcial 218
 Tríade 42, 177
 Tribo 38, 75
 Tribos 76-77, 91-102
 Trilhas da Lua 27, 176
 Trilhas Espirituais 27, 176
 Trindade Negra 272, 282
 Trod 172
 Trovão - veja Avô Trovão (Totem) 259; Custos de Pontos (Antecedentes) 114; Totens de Respeito 260-261;
 Tumores Venenosos (poder Fomor) 252
 Turno 65, 206
 Turtle Pond (Central Park) 278, 282-283
 Uivadores Brancos 8-9, 39, 46, 92, 252
 Uivos 37
 Uktena 42, 79, 101-102
 Umbra 163-164
 Umbra Profunda 26, 144-145, 164, 172, 174-175, 177
 Umbra Rasa 172
 Unicórnio (Totem) 264
 Urrah 27
 Urso (Totem) 261-262
Vampiro 49, 256-257
 Vantagens 71,76,80, 111-113
 Vencendo o jogo 21, 23, 51; veja Regra de Ouro
 Veneno 197
 Verbena 94, 258
 Véu 34, 202
 Véu de Febo 274
 Vida Passada 112 (Antecedente)
 Vigor 103
 Violação 120
 Vitalidade: Níveis 159
 Volta ao Lar 199
 Vortex 267
 Voz da Deusa 94
 Voz da Wyrn (Poder Fomor) 252
 Voz do Chacal (Ritual) 147
 Weaver 26, 42, 178
 Wendigo (Totem) 262; (encarnação) 265
 Wendigo (Tribo) 79, 102
 Willawau 118
 Wollman Memorial Rink (Central Park) 282
 Wyld 26, 42, 177
 Wylding (Domínio Umbral) 171
 Wyldling (espírito) 267
 Wyldlings Menores 268
 Wyrn 26, 42, 45, 178
 Wyrn Profanadora 201
 Yeti 44
 -yuf 27
 Zan Shu 281
 Zona Onírica 174
 Zoológico do Central Park 280